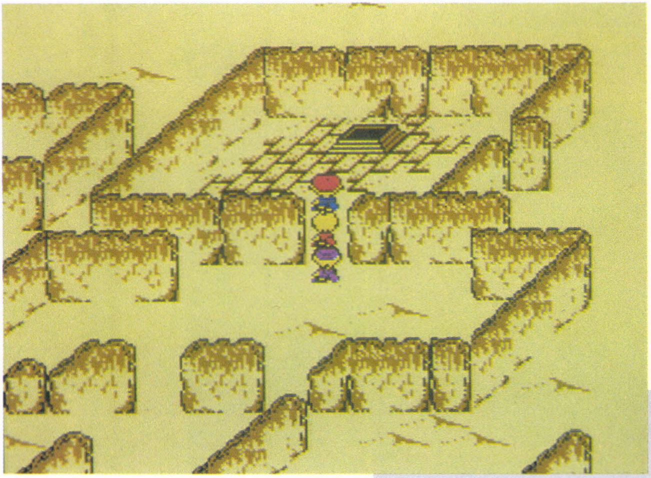
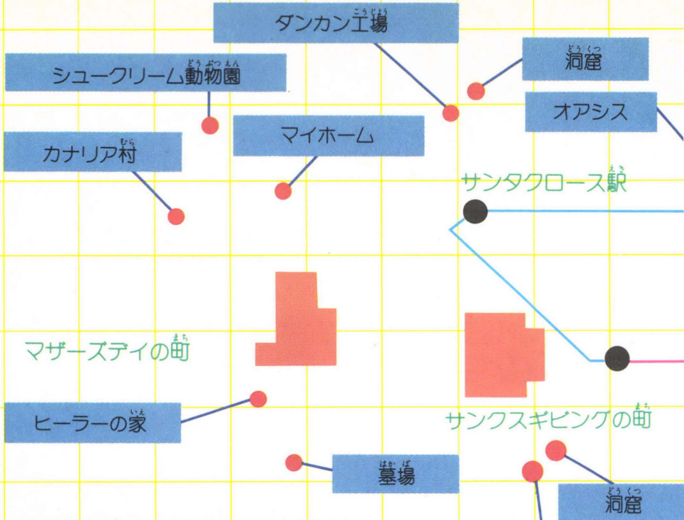
PRESENTED BY SHIGESATO ITOI

MOTHER™

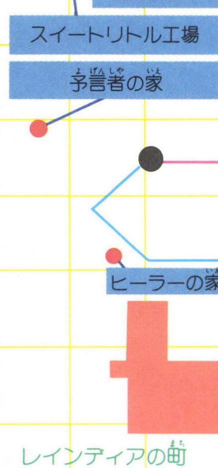
完全版必勝攻略法

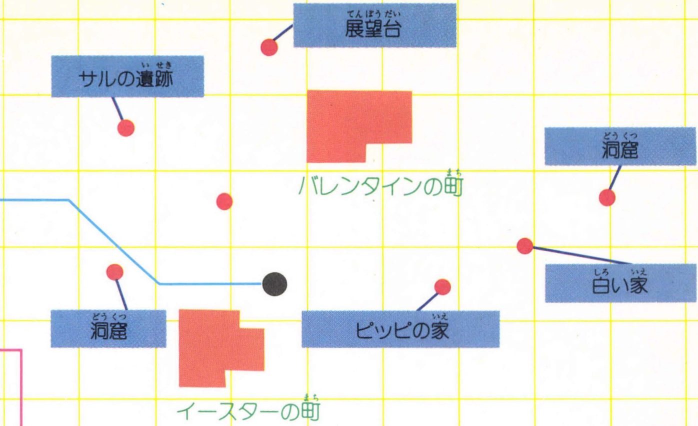


平和な町をおびやかす、何者かの脅威!! 少年はその原因を追ううちに、超能力を身につけ、仲間と出会ってゆく。さあ決戦は目前だ。

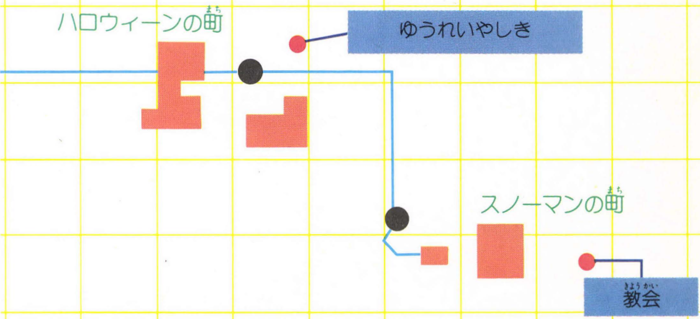


contents
もくじ





主人公の少年は12歳。お父さんは遠くにいるけど、お母さん、双子の妹ミミーとミニー、そして犬のミックと家族仲よく暮らしていた。
でも、その日は様子がちがっていた。電気スタンドやミルクのみ人形がぼくらをおそってくる。なぜ？　どうしても気になった少年は、その謎をとくために、冒険の旅に……。
それが、まさか地球の危機を救う重大な旅になるなんて……。



MOTHER™ 全体マップ

フィールド上でアイテムの「ちず」を使うとこんなマップ表示がされる。地名は町しか記入されていないが、重要ポイントは赤い印が。なお、マジカントとマウンテンの近くはこの地図に表示されない。

prestory プレストーリー





1900年代のはじめ アメリカの田舎町で ある事件が……

1900年代のはじめ、アメリカの田舎町に黒雲のような影が落ち、ひとくみの夫婦が行方不明になりました。夫の名はジョージ、妻の名はマリア。2年ほどしてジョージは家に戻りましたが、どこへ行っていたのか何をしていたのかについて誰に話すこともなく不思議な研究に没頭するようになりました。妻のマリアのほうは、とうとう帰ってはきませんでした。

キャラクター character

ぼく(　　　　　　)



主人公は12歳の少年。マザーズデイの町はずれにお母さん、双子の妹ミニー、ミミー、犬のミックと平和に暮らしていた。お父さんは外出中でしばらく会っていないけど、よく電話で話をしている。ぜんそくの発作がときどきおこる。やさしい心の持ち主だが、ある事件をきっかけに、家族を守るため旅立つ。超能力も少しずつめざめている。

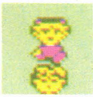


★冒険で出会う大切な友だち

女の子・アナ(　　　　　　)



行方不明になったお母さんをとても心配していて、いっしょに探しに行ってくれる友だちを待っている。ぼくよりもスゴイ超能力の素質が!? テレパシーでぼくに呼びかけつづけている。



友だち・ロイド(　　　　　　)



とっても頭がいいのでメカならおまかせ。でも、おくびょうなのがたまにキズ。小学校の同級生にいじめられているみたい。冒険をするうち、たくましくなるかな?



もう1人の友だち・テディ(　　　　　　)



もしかしたら、ぼくたちよりずっと年上!? どう見てもスンナリ友だちになってくれるタイプじゃない。いったい、どういう出会いをするのだろう。戦闘は得意!?

※キミのつけた名前をメモっておこう!!

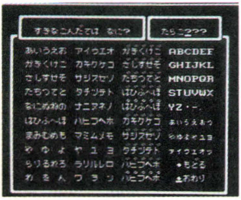
gamestart!

さあ、ゲームスタート‼

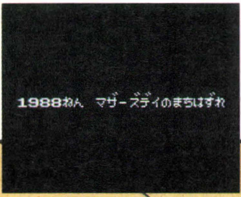


タイトル表示中にスタートを押すと、３つのセーブメニューが表示される。好きなデータを選んでゲームスタート！

まずはキャラクターの名前の入力だ。ゲーム中に登場するキャラと同じ名前はつけられないよ。



４人分を入力するのってけっこう大変だけど、おわったかな？　そしたら、好きなこんだてを入力して完了。これはゲーム中で主人公の好物になるんだ。確認と文字表示スピードを選択し、物語のはじまり、はじまり。



なお、本書ではキャラクターの名前が混乱しないように、Ｐ５の表記で説明していく。もしわからなくなったらそのページを見てね。

▶マイホーム―自分の家で―

基本テクをマスター

この「ＭＯＴＨＥＲ」は、糸井流のエッセンスたっぷりのＲＰＧ。ＲＰＧ慣れしたプレイヤーでも、ときどき、システムがわからなくなっちゃうかも。よりスムーズに冒険していくには、最初のステージとなるマイホームで、システムとテクをマスターするのがいちばん。ページの上と下をよく見てね。



★自分の部屋で、ぼくは異変に気付いた。



⬆自分の部屋だから、安心してたのに……。

いつもと変わらない自分の家だったはずなのに、どこかがおかしい!! ヘンな音や震動が家を襲っている。他の部屋の家族のようすを見にいこうとしたそのとき、うしろから愛用の電気スタンドが襲ってきた!! べつに電気スタンドにうらまれるようなことはしていないんだけどなぁ。気味が悪い。

突然だけど武器がなくても何とかなる！

──と、あっとおどろく展開だが、さすがにここで負けちゃうわけにはいかない。負けようと思ってもムズかしいくらいに、敵は弱いぞ。ここはストーリー進行上、避けられない戦いだから、まずは小手調べといこう。こいつを倒しても、家の震動は不気味に続く。とにかく家族が心配だ。いったい何がおこったんだろう？

戦闘 ▶オートバトルを使いこなそう

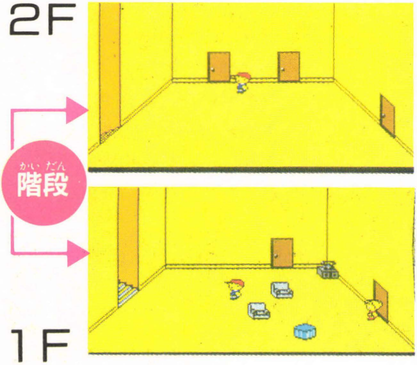
波状攻撃がオシャレなバトル。仲間が旅に加われば、各人の特長を生かしたパーティプレイもできるが、面白いのはオートバトル・モード。コマンドで「オート」をセレクトすると勝手に戦ってくれる。HP回復もしてくれるぞ。ただ、集中攻撃中心なので、倒した敵に攻撃することも。



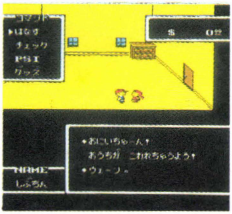
⬆どんなパターンのバトルに有効か、よく考えて使いたいオート。でも、慣れると便利。

くわしくは P18

★他の部屋のみんなは大丈夫かな？



震動はますます大きくなってきて、歩くこともままならない。やっとの思いで妹の部屋に行ってみると、やはりヘンなモノが動き出している。「お兄ちゃん、こわいよー、お家がこわれちゃうよー」と、妹たちは泣きさけんでいる。そうだ、この家の男は、ぼくひとりだ。

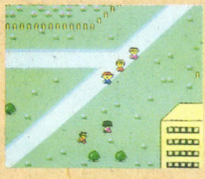


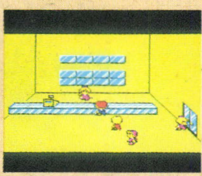
★家じゅうが大混乱!!

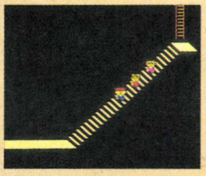
１Ｆのリビングでは、お母さんがオロオロしている。うようよしている敵をまず倒して、家族を守ろう。そう、２Ｆの電気スタンドと人形だ。

移動 ▶ななめスクロールがスムーズ

「ＭＯＴＨＥＲ」はＲＰＧ初のななめスクロールを採用している。タテ方向、ヨコ方向の移動より、√2 倍(約1.4倍)の速度。これで奥ゆきのある表現が可能になった。ななめ移動が多いから、ジョイスティックを使うと便利だよ！


▲フィールド


▲室内


▲長い階段

★人形を倒すと不思議な曲が……

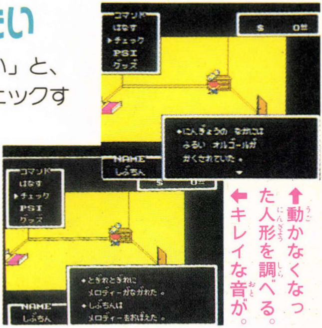


ミミーの部屋であばれまわっていた人形は少々戦いがいのある相手だったけど、人形が静かになったとき、家の不思議な現象もひとまずおさまった。

ミミーに声をかけると、ちょっと安心したようす。キョロキョロしながら人形の方を指さした。

★中に何か入ってるみたい

「お人形の中に何か入ってるみたい」と、ミミー。人形のそばまで行ってチェックすると、ふいにオルゴールが鳴りだした……。短いメロディーだったので、ぼくはすぐおぼえてしまった。ドレミソレ…？　でも、このメロディーが先々重大な意味を持ってくることに、まだ本人は気付いていない。



↑動かなくなった人形を調べる。
←キレイな音が。

メロディ ▶冒険で見つける美しい旋律

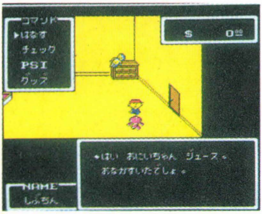
この、人形の中のオルゴールをはじめとして、ぼくはこの先、いろいろな場面でメロディと出会うことになる。それがどんな意味を持つのかは不明だが、あやしいと思ったら念入りに調べるようにしよう。集まったメロディはステータス画面の右下、MELODYのスペースに表示される。アイテム、「きぼうのオカリナ」が手に入ったらいつでも集めた曲を聞けるようになる。もし聞き忘れに気付いたら、あとで聞きに行く事にしよう！　だいたい聞けるよ。

➡全部で8つ集まる。どんな曲になるのかな？　楽しみだね。



メロディの入手

★お父さんは遠くて見守っている

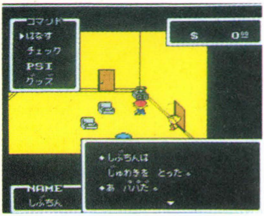


妹たちと話をすると「おつかれさま」といって、オレンジジュースを何個でもくれる。携帯用食料として、持てるかぎりもらっておこうね。ひといきついたところでリビングへ行ってみよう。



★あっ，電話だ‼

お母さんは、まだオロオロうろうろ。話をしているうちに電話が鳴りはじめた。出てみるとパパの声。

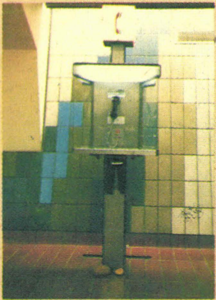


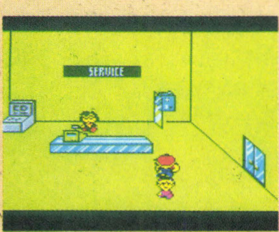
「それはラップ現象だな。どうすればいいのかは……パパにもわからない」やっぱり、ぼく1人でどうにかしなきゃいけないんだろうか？　でも、お父さんがひとつアドバイスをくれる。

記録

▶電話連絡はまめにしよう

このゲームはお父さんと電話で話すことによってセーブをする。デパートや店、マイホーム、ヒーラーの家に電話はあるぞ。

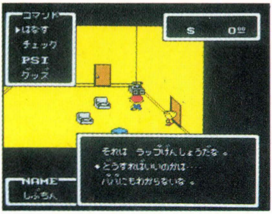




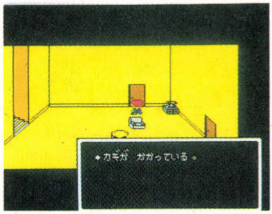
←デパートの電話は1回1ドル必要だ。

くわしくは P28

★ひいおじいさんがPSIの研究を？

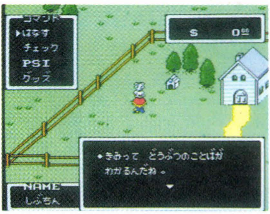


「ひいおじいさんがＰＳＩの研究をしていたはずだ。地下室をさがせば何かわかるかも知れない」らっきー！　ところが「カギはどこかにつけておいたんだが……忘れた」しっかりしてよー。



★地下室にはカギが……

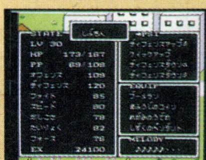
たしかめてみると、やっぱりカギがかかっている部屋が……。これが地下室だと思うんだけど、カギはどこかな。

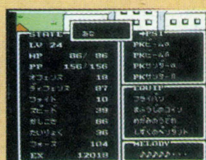


お父さんは「どこかにつけておいた」といっていた。ということは引きだしをチェックしてもムダ……。家の中は大体調べたから、外へ出てみようか。庭があやしい。

PSI

▶だんだん目覚める超能力





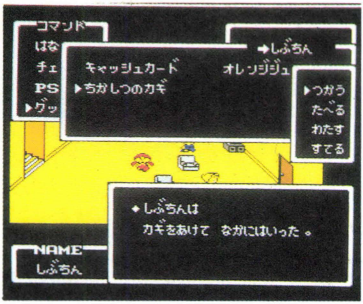
ひいおじいさんが研究していたＰＳＩとは超能力のこと。ＥＳＰは人間の第６の知覚として発見されたけど、知覚以外にもいろいろ力がありそう、と研究されたのがＰＳＩなのだ。つまり、ぐっと幅広い超能力というわけ。「ＭＯＴＨＥＲ」は現代が舞台だから、魔法をイキナリ使うより、ホンモノっぽいよね。ぼくとアナがレベルアップごとにおぼえていくのだ。

くわしくは P19

★カギはいったいどこだろう？



庭には犬のミックがいた。ぼくはいつの間にかテレパシーを身につけていたので、ミックとふつうに「はなす」ことができるぞ。会話してみよう。



ミックはひとつ、アドバイスをしてくれる。「なにかあると思ったら、こまめにチェックするといいぞ」おススメのとおりミックをチェックしてみよう。おっ、首輪に「ちかしつのカギ」がぶらさがっている。オレンジジュースをひとつ飲んで持ち物のスペースを空け、カギを手に入れよう。

さあ、さっそく地下室へ。

チェック

▶戦闘中もチェックできるぞ

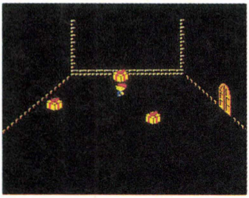
チェックとは「調べる」こと。このゲームは「とる」というコマンドがないので、とれるものはチェックと同時に手に入れることができる。

なんと戦闘中もチェックができ、敵のＨＰ、オフェンス、ディフェンス、特長がわかるぞ。ただし、チェックをしたキャラは、そのターン中、他のことができないから、力に余裕のあるときに試すようにね。ただ、他のゲームと較べると、意外な場所でのチェックは少ないから安心。



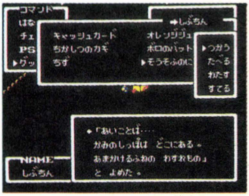
⬆ほら、この通り。でも、チェックのしすぎで負けてもムナシイものがある……。

★地下室に、冒険のためのアイテムが

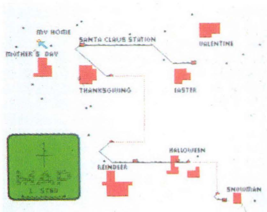


古いカギを使うと、地下室の扉が開いた。中はまっくら。ねずみがうようよいるぞ。3つの箱をチェックすると、「ちず」「ボロのバット」「そうそふのにっき」が入っていた。どれも古ぼけてるけど、これからの冒険に役立ちそうだね。

★ひいおじいさんの日記を読んでみよう



曾祖父――ひいおじいさんの日記は「つかう」で読むことができた。「かみのしっぽはどこにある。あまかけるふねのわすれもの……」

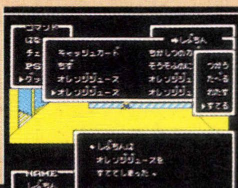


何か重要なメッセージだろうか？「ちず」は家を出て、フィールド上なら使える。バットは「つかう」で装備だ。

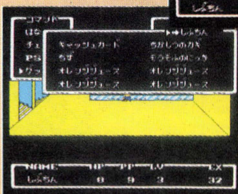
グッズ

▶1人8つまで持てる

現代のお話だから、アイテムも現実的!? キャッシュカードやテレホンカード、ハンバーガーまである。しかし、持てるグッズは1人8つまで。仲間がいないうちは何を持つか悩むね。



←すぐ持ちきれなくなっちゃう感じ。

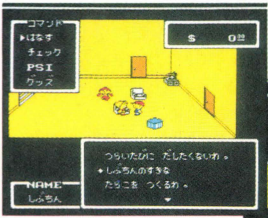


←捨てると「すててしまった」と表示。後悔先に立たず、だね。

くわしくは P23

★みんなを守るため、ぼくは旅立つ

➡しばらくは、ちょくちょく寄ったほうがいいね。



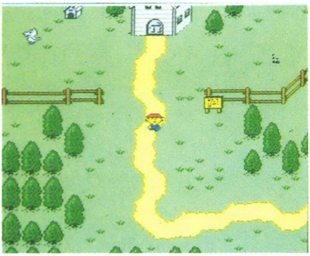
他の家でもこんなことがおこっているのだろうか。気になる。



⬅やっぱり、いちばんくつろげる場所だ。

ぼくはまず町に行こうとするが、お母さんは心配顔。大好物をテーブルに出してくれて、ベッドを用意してくれた。ＨＰもＰＰもフル回復したぞ。いつ帰っても、ＯＫだが、ぼくが意識不明だとだめなのだ。

妹のミニーは持ちものをあずかってくれる。お前だけがたよりだ――ＳＦ映画のヒーローじゃないけど、ぼくはがんばる。

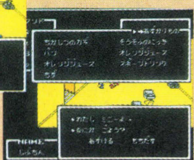


あずける ▶妹のミニーはしっかり者

P13で紹介したとおり、グッズのキャパは８。あとで出会う仲間しか装備できない武器を手に入れたりしたら、とっても困る。そんなときはマイホームまで戻り、妹のミニーにアイテムをあずけておこう。もちろん、持ち出しもできる。でも「キャッシュカード」と「ちず」、「めのうのつりばり」だけは、肌身はなさず持っていたほうがいいと思うんだけどなあ。



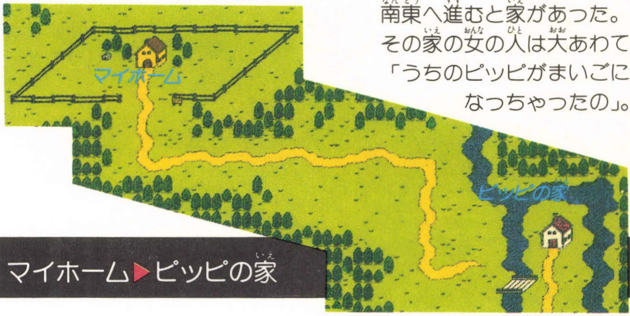
⬅こんなふうにあずかってくれる。



➡もう荷物はいっぱい。

★近くの家でも事件が!?

マイホームから道ぞいに南東へ進むと家があった。その家の女の人は大あわて。「うちのピッピがまいごになっちゃったの」。



マイホーム▶ピッピの家

何か変なことが多発してるのに、まいごになっちゃったなんて。それはかなり心配だよね。でも、ピッピのお母さんは気が動転してて何もわからない。さがすにしたって、情報がなきゃ。ぼくは進路をそのまま、マザーズデイの町へ急ぐのだった。



↑「どうしましょ」を連発。うーん、どうしよう。

★まず町へ行こう!!

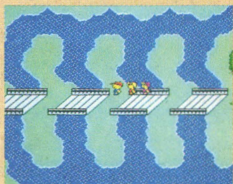
地形

▶道はまっすぐではない





フィールドはなんとなく道があるけど、目的地まで続いてはいない。かんばんの情報などを参考に進もう。



「ちず」では近くても実際はまわり道になることがある。線路も目印になるね。

さあ！ 本格的な冒険の旅に出発!!

表示&コマンド

フィールド、室内でAボタンを押すと、現在の所持金、状態、コマンドが表示される。見なれないコマンドもあるけど、使い方、効果はおなじみのものばかりだ。

コマンド フィールドのコマンドはムダのないこの4つ。Aボタンで選択、Bボタンでキャンセルされる。

はなす 人間だけでなく、動物と会話できることも。糸井重里風のユニークな〝かたり〞もいろいろ聞けるぞ。

チェック 正面のものを調べる。箱をチェックすると中に入っているものが取れるけど、持ち物がいっぱいの場合は箱に戻る。

PSI 超能力を使う。P19〜21のもののうち、Fマークのものが使用できる。もちろん、ぼくとアナだけが使用。

グッズ 持っているものを「つかう」「たべる」「わたす」「すてる」。武器や防具は「つかう」で装備。1人8つまで持てる。

表示 コマンドのほか、右上に持ち歩いているお金、下にHP、PPの残量、レベル、経験値とコンディションを表示。

➡ときどきAボタンでコンディションを確認しよう。かぜをひいてることがあるぞ。



お金は実際のドル？が使われている

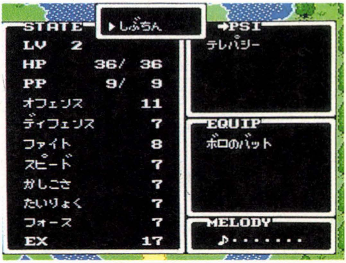
「MOTHER」では、現在アメリカで使われているのと同じ、「ドル」がお金の単位。下2ケタの00はその下の単位「セント」だが、そこまで細かくないのでゲーム中では無視。大体1ドルは日本の150円ぐらいなんだ、本当はね。でも、ゲームはそれほどリアルじゃない。だって電話1回1ドルは高すぎるよね？　よっぽど遠距離なのかな。



ステータス表示

フィールド＆室内でＢボタンをおすと、ステータスが表示される。名前の部分でＡボタンをおし、見たいキャラクターを選ぼう。ＰＳＩの部分でＡボタンをおすと、他にも使えるＰＳＩが表示される。

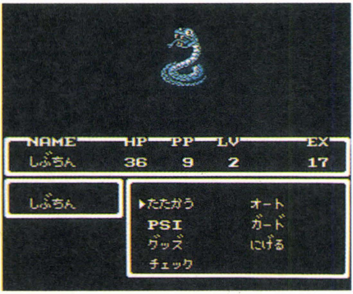
ときおり確認して、旅の指針にしよう。Ｂボタンでキャンセルできる。



➡大きく４つのパートに別かれている。ＨＰやＰＰの最大値を知るのにもなかなか便利。ＰＳＩは戦闘中、フィールドの両方を表示。

LV	その時点でのレベル。
HP	ヒットポイントの残量／最大値。
PP	サイパワーの残量／最大値。（魔法の場合のＭＰのこと）
オフェンス	現在の攻撃力。
ディフェンス	現在の防御力。
ファイト	現在の戦闘心。「ヤル気」みたいなもの。
スピード	現在のすばやさ。
かしこさ	現在の頭の良さ。
たいりょく	現在の体力。
フォース	現在の理力。うーむ、「スター・ウォーズ」みたい。
EX	現在の経験値。
PSI	今までに使えるようになったＰＳＩの一覧表。➡マークでＡボタンをおすと次のページも見ることができる。
EQUIP	イクイップ――つまり装備のこと。そのキャラに合った装備グッズを「つかう」で装備できるんだ。
MELODY	●印が集めたいメロディのスペース。♪マークはすでにおぼえたメロディ。つまり８つ集められるんだ。

戦闘コマンド



➡オートを選ぶと右下に「AUTO」の表示が出て、自動的に戦闘。



たたかう　装備した武器（もしくは素手）で敵とダイレクトに戦う。攻撃PSIの少ないぼくは、たたかうことも多いはずだ。

PSI　ぼくとアナはPSIが使える。P19からのリストを見てうまく使おう。戦闘中に使えないPSIは表示されない。

グッズ　装備しているグッズ以外のものを使う場合にセレクト。攻撃や回復のグッズもいろいろあるからね。

チェック　戦闘中にチェックできるのは、現在戦っている敵のみ。オフェンス、ディフェンス、効かない攻撃などがわかる。

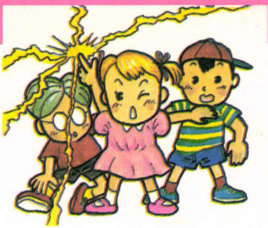
オート　戦闘がめんどうなとき、戦闘をよく観察したいとき、ちょっとトイレにいきたいときなどに便利。Bボタンでキャンセルでき、現在実行中の次のターンからマニュアルになる。ヒーリング、ライフアップも使うが、集団の敵は苦手!?

ガード　じっと防御する。ダメージも減る。他の人にたたかってもらおう。

にげる　にげられる確率は2回に1回ぐらい。余力があるうちににげよう。

ＲＰＧの基本ともいえる戦闘。これを避けていてはレベルアップできない。オートバトルが採用されているのでマンネリの敵は楽になったかも。レベルが上がると各ステータスが上昇するが、数値はランダムなので、成長のしかたは一定ではない。それから、敵は殺すわけじゃないぞ。何者かに操られているんだから、こらしめるだけなんだ。

超能力 PSI（サイ）



ぼくはラップ現象騒動のころから少しずつ超能力を身につけていく。旅の仲間の少女アナにも同じ能力があるようだ。それはどんな力なんだろう？

●（青）→ぼくの能力　●（ピンク）→女の子の能力　●（緑）→2人とも使える

会話・移動・回復

つらく長い旅を助けてくれるPSIだ。ムダ使いしないようにね。

PSI	効果	対象	対象	消費PP
テレパシー	言葉でなく、心で会話できる。動物etcとも可。[F]	●（緑）	全員	1
テレポーテーション	空間を瞬間移動する。なぜか助走が必要なのだ。[F]	●（緑）	仲間全員	3
ライフアップα	体力を回復。これで食料や薬がいらなくなる!? [F][B]	●（青）	仲間1人	3
ライフアップβ	強力な体力回復。町から遠く離れても心強い。[F][B]	●（緑）	仲間1人	5
ライフアップγ	体力をフル回復。戦闘中などにうまく使いたい。[F][B]	●（緑）	仲間1人	9
ライフアップπ	仲間全員の体力回復を一度にできる。[B]	●（緑）	仲間全員	17
ライフアップΩ	仲間全員の体力をフル回復。重要な戦いに。[B]	●（ピンク）	仲間全員	48
ヒーリングα	毒を消す。グッズのどくけしと同じ効果。[F][B]	●（緑）	仲間1人	3
ヒーリングβ	マヒを治す。[B]	●（緑）	仲間1人	6
ヒーリングγ	石化した仲間をやわらかくする。[F][B]	●（緑）	仲間1人	6
ヒーリングπ	眠ってしまった仲間をめざめさせる。[B]	●（緑）	仲間1人	6
スーパーヒーリング	意識不明で倒れた仲間が復活する。[F][B]	●（緑）	仲間1人	36
じげんスリップ	敵の前から脱出する。必ず成功するぞ。[B]	●（青）	仲間全員	16

●PSI——サイ。ESPやPKを含む、超能力全般をさしていう。
●PK——Psycokinesisの略。物に力を加える超能力、念力のこと。
※[F]・フィールド上で使用／[B]・戦闘中に使用

防御

体力に自信のないとき、レベルの低い仲間がいるときなど、こんなＰＳＩを使うと心強いぞ。

ＰＳＩ	効果		対象	消費ＰＰ
ディフェンスアップα	防御力を高める。守ってやりたい友だちに……。 [B]	●	仲間1人	3
ディフェンスアップβ	全員１度に防御力アップ。手強い敵と会ったら。 [B]	●	仲間全員	8
パワーシールド	攻撃を反射。防御しながら敵にダメージを与える。 [B]	●	仲間1人	9
サイコシールドα	受けるダメージを半減させる。 [B]	●	仲間1人	4
サイコシールドβ	ダメージを半減。超能力のヨロイを着るみたい。 [B]	●	仲間全員	9

攻撃補助

主戦力の仲間とタッグを組んで、戦闘を有利にもちこもう。

ＰＳＩ	効果		対象	消費ＰＰ
ブレインショック	敵を混乱させる。敵同志で戦ってしまうことも。 [B]	●	敵1人	5
ブレインサイクロン	脳＝ブレインを直撃して、敵全体を混乱させる。 [B]	●	敵全員	12
さいみんじゅつ	敵を眠らせてしまう。逃げたいときにも有効!? [B]	●	敵1人	5
パラライシス	相手を動けなくしてしまう。うまく効けばスゴイ。 [B]	●	敵1人	8
ダークネス	敵を闇に包み，ミスを誘発する。 [B]	●	敵1人	10
シールドオフ	敵が使用したシールドをこわす。 [B]	●	敵1人	8
オフェンスアップ	攻撃力が増加。力の弱い仲間にいいかもね。 [B]	●	仲間1人	6
クイックアップ	スピードが増加。つまり、すばしこくなるんだ。 [B]	●	味方1人	3
ディフェンスダウンα	敵の防御力を低下させる。カタい奴もこれで楽勝!? [B]	●	敵1人	3
ディフェンスダウンβ	敵全体の防御力を下げる。 [B]	●	敵全員	9

サイマグネット	磁石のように敵のPPを引きよせ、自分のものに。[B]	●	敵1人	0
サイコブロック	PSIを封印。PSI攻撃中心の敵はメロメロ。[B]	●	敵1人	7

攻撃

PSI攻撃は、女の子＝アナの独壇場。体力が弱いぶん、能力が発達したのかもね。

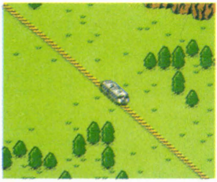
PSI	効果		対象	消費PP
PKファイアーα	敵の中に炎を投げこむ。力は小さいが、全員に。[B]	●	敵全員	8
PKファイアーβ	火柱をよびよせ、敵にダメージを与える。[B]	●	敵全員	12
PKファイアーγ	炎の海のうずに、敵をまきこむ。[B]	●	敵全員	14
PKファイアーΩ	すべてを燃やしつくし、灰にしてしまう。[B]	●	敵全員	30
PKフリーズα	ほとばしる冷気で、敵にダメージを。[B]	●	敵1人	3
PKフリーズβ	冷気の嵐が敵を襲う。[B]	●	敵1人	5
PKフリーズγ	荒れくるう吹雪を呼びよせる。[B]	●	敵1人	8
PKフリーズΩ	敵全員の命を凍らせてしまう。[B]	●	敵全員	13
PKビームα	火の玉を放射する。[B]	●	敵1人	4
PKビームβ	熱光線を敵に突きさす。[B]	●	敵1人	7
PKビームγ	強力な光線を放射、敵の体をひきさく。[B]	●	敵1人	12
PKビームΩ	超強力光線を乱射する。しかし正確に敵に命中。[B]	●	敵全員	24
PKサンダーα	電撃をはしらせ、敵をけちらす。[B]	●	敵1人	3
PKサンダーβ	稲妻が敵の体をつらぬき、大ダメージをくらわす。[B]	●	敵1人	6
PKサンダーγ	まるで天空が裂けたような落雷が敵めがけ落ちる。[B]	●	敵全員	12

交通

旅が進むにつれ、いろいろな乗物が登場する。それぞれの特徴をよく考えて、うまく利用してね。

★鉄道

主要な町7つ、イースターからスノーマンまでを結ぶパラダイスエキスプレス。ただし不通の部分も多く、注意。

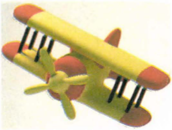




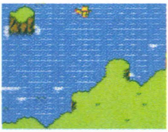
⬆とっても速いんだ。

★飛行機

アドベント砂漠のおじさんが乗せてくれる。地上があっという間に見渡せて気分はゴキゲン。A、B、Cの3つのコースで遊覧飛行を楽しんじゃお。ただし、移動には使えないよ。



⬆くわしいことは、81ページを見てね。

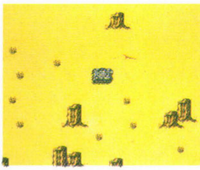


★戦車



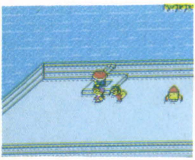
➡移動だけでなく、戦闘でも役立つんだ。

飛行機のチケットの半券10枚で乗れる。砂漠の上だけ走行可。

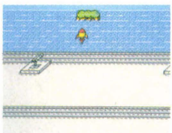


⬅これで走っていると、ザコ敵は出現しないのだ。P81を。

★ロケット



バレンタイン港のそばの展望台で北の島から飛んでくる。ぼくらを島まで運んでくれるぞ。そしてそこには……!?　おしりの噴射がかわいいの。

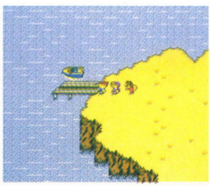


⬆くわしくは、94ページを見てね。

★ボート



ホーリー・ローリー・マウンテンのふもとの湖に浮かんでいる。エンジンの調子が悪いから、ロイドに操作してもらおう。P103を。



GOODS

バラエティ豊かなグッズの数々。使い方をうまく工夫するのも楽しいはず。前半で登場するものを中心に、ずらっと紹介しよう。糸井さんいわく、アメリカの町や家に実際にあるものがベースになっていて、武器もバイオレンスな印象のものは極力はぶいてある、とのこと。アメリカの田舎町で暮らしてる感覚で使えるんだね。

▶使える人／1…1度使うとなくなる　数…何度か使える

武器

必ず「つかう」で装備を。ただ持っててもダメ。

ボロのバット

地下室で発見。これでもけっこう役に立つんだ。お店や宝箱からも手に入る。80ドル



▶ぼく

ふつうのバット

デパートで買える。お金が少したまったら、ボロのバットと交換しようね。500ドル



▶ぼく

いいバット

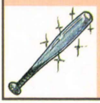
サンクスギビングで手に入る。少々高値だが、それだけの価値はある。1000ドル。



▶ぼく

さいこうのバット

ぼくが装備できる最強の武器。金属製。これでどんな敵もOK? 宝箱にかくされている。



▶ぼく

フライパン

女の子はこれを武器にするよりはお料理に使ってほしい気も。あたると痛そう。300ドル



▶アナ

いいフライパン

フライパンより、もっといい音がしちゃいそう。これも立派な武器なんだ。700ドル



▶アナ

とびきりのフライパン

ある宝箱にかくされている。ブーメランよりOFは高め。アナの最強の武器。



▶アナ

ショックガン

相手にショックを与えて攻撃する。メカに強い子でないと装備できない。300ドル



▶ロイド

エアガン

メカに強いロイドだけが装備できる。本当は子どもの持ちものじゃないけど。1400ドル



▶ロイド

ナイフ

宝箱で発見。ぼくらより年上のテディだけがあつかえる。小さいけど刃は鋭いぞ。580ドル



▶テディ

サバイバルナイフ

本来、海や山での自給自足の生活のためのもの。ときには金属さえも切り裂く。1200ドル



▶テディ

GOODS LIST

アシガルソード

ケンカの天才、テディだけが使いこなせるソード。宝箱の中に入っている。お店にはない。



▶テディ

KATANA

JAPAN伝来のソード。長く鋭い刃は、見ているだけで背すじがゾッ。お店にはない。



▶テディ

スリングショット

アメリカのパチンコ。スポーツショップで手に入る。ボロのバットよりも効果有。120ドル



▶全員

ブーメラン

扱いは意外とカンタン。効果的に敵にダメージを与えてくれる手離せない武器。1100ドル



▶全員

せんとう 戦闘

戦闘中でグッズを選ぶと使えるもの。考えて使おう。

さっちゅうスプレー

その名のとおり虫をやっつけるスプレー。薬屋にある。1発で何匹もやれる。300ドル



▶全員 数

スーパースプレー

さっちゅうスプレーと違いなくならない。やはり効くのは虫だけなのは残念。1500ドル



▶全員

ノミとしらみ

相手をかゆがらせて0Fを低下させる。動物がおとして行くこともあるけど…。



▶全員 1

あいのことば

島の科学者が、ある物とひきかえにぼくらにくれる。とっても好きな敵に会ったら使おう。



▶全員

のろいのことば

島の科学者の助手Bがプレゼントしてくれる。特にきらいな敵に使ってストレス発散!!



▶全員

ねばねばマシン

ティンクル小学校の変わり者の先生の発明品。ちゃんと使えるけど、高い。3200ドル



▶全員

やみのライト

マジカントの城にある。敵の視界をまっくらに照らす、へんなライト。ダークネスみたい。



▶全員

かえんほうしゃき

強力な炎で敵を焼く。1度にたくさんの敵をやっつけられる。敵が落としていくぞ。



▶ロイド 数

ボム

ばくだん。複数の敵に効果がある。宝箱に入ってるぞ。カンタンには操作できない。



▶ロイド 1

スーパーボム

ボムの強力版。もちろん敵全員にダメージを与える。これも非売品。落ちている。



▶ロイド 1

レーザービーム

光線銃。敵1人にダメージを与えるぞ。PKビームαぐらいの効果というところ。



▶ロイド 数

デスビーム

強力な光線を発射。HPの低い敵など1発で倒せそう。非売品なので拾えたらラッキー。



▶ロイド 数

ロープ

相手をがんじがらめにして自由をうばうグッズ。その間に逃げるも戦うも自由。600ドル



▶全員 1

エンジェルシード

呪いにかかって動けない仲間を戦闘に復帰させるグッズ。敵が落としていくことがある。



▶全員 1

防具

ほとんどがマジカントにある。ちゃんと装備してね。

やすらぎのコイン

お守りのように、影ながらぼくらの身を守ってくれるコイン。リーズナブル!? 260ドル



▶全員

まもりのコイン

少しパワーの強いコイン。人を守ろうという祈りが込められているかのようだ。648ドル



▶全員

まふうじのコイン

不思議な呪文がかけられてこんなパワーを持ったのか？ 絶対欲しい。1200ドル



▶全員

ようせいのうでわ

おだやかな力が身を包み、見えないシールドを作ってくれる。ダメージ減。460ドル



▶全員

てんしのうでわ

もう少し強力なパワーを秘めたうでわ。少なくともこれくらいはほしいね。825ドル



▶全員

めがみのうでわ

美しい女神の祈りが、ぼくらの体を守る見えないヨロイとなってくれる。1510ドル



▶全員

しずくのペンダント

ファイアー系の攻撃から身を守ってくれるペンダント。まず、これを装備。700ドル



▶全員

ほのおのペンダント

フリーズなどで冷気にこごえそうな体をあたため、ダメージを減らす。700ドル



▶全員

だいちのペンダント

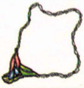
雷をすいこむ大地のように、サンダーの衝撃をすいとってくれるぞ。700ドル



▶全員

うみのペンダント

炎、冷気、サンダーのダメージを減らす便利なグッズ。ただしお店では買えないのだ。



▶全員

GOODS LIST

回復

いろいろなダメージを回復してくれる。使いわけて。

ハンバーガー

カロリーも高くて、おなかがいっぱいになる。元気が内がわからわいてくるぞ。25ドル



▶全員 [1]

オレンジジュース

手軽なＨＰ回復の食品として便利。ミミーやミニーもたくさんくれたっけ。5ドル



▶全員 [1]

フライドポテト

これもハンバーガーショップの定番商品。ハンバーガーほどじゃないが元気になる。15ドル



▶全員 [1]

スポーツドリンク

汗をかいた体に効果的に吸収されるように作られているから、ものすごく効くぞ。75ドル



▶全員 [1]

きずぐすり

ものすごい傷を負ったら、もうくすりしかない。すっかり元気になっちゃうぞ。194ドル



▶全員 [1]

マジックハーブ

マジカントの特産品!?フライドポテトよりちょっと効果高し。宝箱にもある。30ドル



▶全員 [1]

でかぶくろ

マジックハーブが30個コンパクトに入ってる。持ちはこびにすごく便利だね。



▶全員 [数]

ぜんそくスプレー

排気ガスにやられてぜんそくになったぼくは、コレがないとなにもできない。148ドル



▶ぼく

うがいぐすり

人にカゼをうつされると、少しずつ体力がなくなる。その特効薬。10ドル／175ドル



▶全員 [1]

いちごとうふ

都会でしか買えないため、地方の人のあこがれの対象。プレゼントしたら？ 975ドル



▶全員 [1]

サイパワーストーン

ぎゅっと握ると、なぜかＰＰが少し回復する。お店では売っていないよ。よく探してね。



▶全員 [数]

どくけし

毒のある敵にやられたら、どんどんＨＰが減っちゃう。なるべく早く使おう。20ドル



▶全員 [1]

パン

食べると体力回復だけど使うとパンくずになって、実はその方が便利なのだ。30ドル



▶全員 [1]

パンくず

パンを使うとパンくずになって、その場所から目印がつく。パンくずを使うと元のところへワープ。



能力UP

パラメーターそのものを増加させるグッズだ。

ふしぎなリボン

マジカントのぢめんをおよぐねこがくれる。フォースがランダムにUPする。



▶アナ 1

ふしぎなキャンディ

ちょっと弱むしな男の子に、およぐねこがプレゼントしてくれる。ファイトがUP。



▶ロイド 1

各種カプセル



スピード／ウィズダム（かしこさ）／フィジカル（体力）／フォース／ファイトがある。宝箱に。

能力UPグッズの効果はランダム。使ってみないと、どれくらいパラメーターが上昇するかわからないのだ。

小物

旅を楽しくスムーズにしてくれるグッズは他にも…

カギ

ちかしつ、動物園、ゆうれいやしきにはカギが。







そうそふのにっき

ほとんど読みとれないくらい古ぼけている。「つかう」でほんの少し読めるぞ。



▶全員

通行許可証

ダンカン工場に入るにはこれが必要らしいんだけど、道におちてるなんてへんだよね。



▶全員

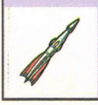
ライブのチケット

バレンタインのライブハウスに入るため必要。1枚で全員入れる。ダフ屋は高値。350／1200ドル 1



ペンシルロケット

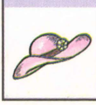
戦闘中、ロイドが使うこともできるけど、他にもっと大切な役目があるんだよ。



▶ロイド 1

ぼうし

レインディアの駅でおばあさんに託される忘れもの。とってもかわいいデザインなんだよ。 1



いれば

なんだかホラー映画の小道具みたい。でも、これがないと、とても困っちゃう人もいるんだよね。 1



GOODS LIST

チケットのはんけん

使用ズミチケットの残りの部分。砂漠の飛行機の半券を集めるといいことがあるんだよ。



▶全員　1

きぼうのオカリナ

マジカント国で作られたオカリナ。ぼくの心を読んで、おぼえたメロディーをかなでる。



▶全員

フランクリンバッジ

マザーズデイの女の子ピッピがお礼にくれる。あとで宝箱からも発見できる。意外な効果が。▶全員



ゆうじょうのゆびわ

マジカントの女の子からもらう。持っているだけでイイことがあるけど、持ってないとたーいへん。



めのうのつりばり

いつでもどこでも、困ったときでも、マジカントへワープできるグッズ。大切にしなくちゃ。



さいしゅうへいき

小学校の変わり者の先生が売ってる。なにか大変なことが起こりそうな予感。1048ドル



▶全員　1

ものさし

目もりがついているから、いろいろなものの長さがわかるぞ。いろいろはかってみよう。



22ドル

キャッシュカード

お父さんからもらった大切なカード。お金が必要なときこれがないと大変。家においてきちゃダメだよ。



テレホンカード

1回1ドルの公衆電話を50回無料で利用できる。アンケートの謝礼にも使われている。



50ドル　数

あかいくさ

マジカントに生えている植物。摘んでクイーンマリーの泉につけると、マジックハーブになる。　1



ふしぎなメガホン

戦闘中に相手を説得して、やる気をなくさせる。失敗すると、相手はカッとなっちゃうぞ。宝箱にある。



ちず

旅に欠かせないグッズ。現在位置も表示されるから、道にまよっても手がかりになるぞ。うれしいね。

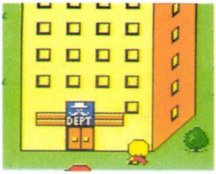


武器はつかうで装備できるが、代わりのものを装備する以外、はずすことはできない。まあ、あまり必要ないけどね。また、宝箱の中身は、自分のグッズをいっぱいにしてチェックすると中身を知るだけで取ることができない。必要ないものは、これで見分けられる。

お金がちょっと足りないときは、引き出すより不要なものを売ろう。仲間が増えるまで、いちばんつらいのはグッズの容量だ。

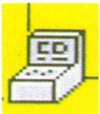
町で利用できるお店&施設

★デパート



旅の重要な拠点になる。なぜなら、セーブとお金の扱いは、基本的にここでしかできないからだ。1Fはサービスコーナー。グッズを売りたいときはここで（つまり返品だね。半額)。デパートは大体4～5階建て。スポーツ用品(武器)、食品(体力回復)薬品(体力回復&武器)などを売っている。

★キャッシュディスペンサーと電話はここにある



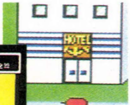
▲CD機

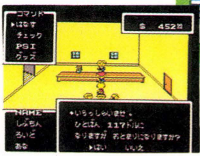


▲電話

▶CD（キャッシュディスペンサー）キャッシュカードでお金を出し入れ。
▶電話　1回使用ごとに1ドル。お父さんが出て、レベルアップまでのEXP、残金を。セーブもしてくれるのだ。

★ホテル

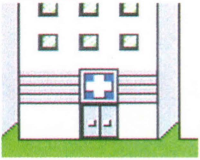




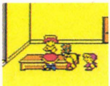
↑←このマークを忘れずに。

HPとPPをフル回復してくれる。料金は場所によって変わるので注意。2Fは客室になっていて、他のお客さんと話をすることもできるぞ。なかには、とってもイヤなふんい気のホテルもある。

★病院



HP回復、かぜや毒の治療。また、意識不明になった仲間はここに入院している。外来はお医者さん、入院は受付の看護婦さんと話をしよう。

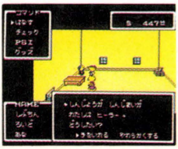


←入院はこちらに。



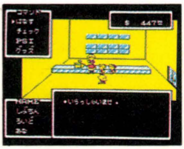
←外来は医者に直接。

★ヒーラーの家



PP回復（気）石化回復（柔）をしてくれる。有料。電話あり。

★バーガーショップ



持ち帰り食料をいろいろとりあつかっている。アメリカっぽい。

★攻略ルート別マップ　完全収録★

冒険の旅 DIARY



大まかな攻略ルートは……
マイホーム▶マザーズデイの町▶墓場▶カナリア村▶シュークリーム動物園▶マジカント国▶サンクスギビングの町▶レインディアの町▶スノーマンの町▶ハロウィーンの町▶イースターの町▶バレンタインの町▶ホーリー・ローリー・マウンテン

多少、行ったり来たりもあるが、大体頭に入れておくと楽だよ。

「MOTHER」のフィールドは、まるで本当の子どもが旅をするみたいに迷子になりやすい。先に進む道が見えにくいレイアウトになっているんだ。「ちず」をまめに使って、現在位置をよく確認しようね。さあ、ここからは物語にそって、ぼくの進むべき道を徹底紹介だ!!



STEP1▶マザーズデイの町

まず、マイホームから最も近い町、マザーズデイに行って情報を集めよう。途中で知ったまいごのピッピについても、何かわかるかもしれない。

最初の町にしては、あまりにも事件が多いマザーズデイ。気をひきしめていこうぜ。

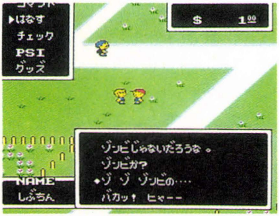


ピッピの家▶マザーズデイの町

★この町でも異常事態が!!

町の人々の話題は、もっぱらゾンビさわぎのこと。なんと町の中にまでゾンビがまぎれこんでいる。ぼくの家と同じようなラップ現象も起こっているらしい。もっとたくさんの人に話を聞いてみよう。かんばんもよくチェックしてね。

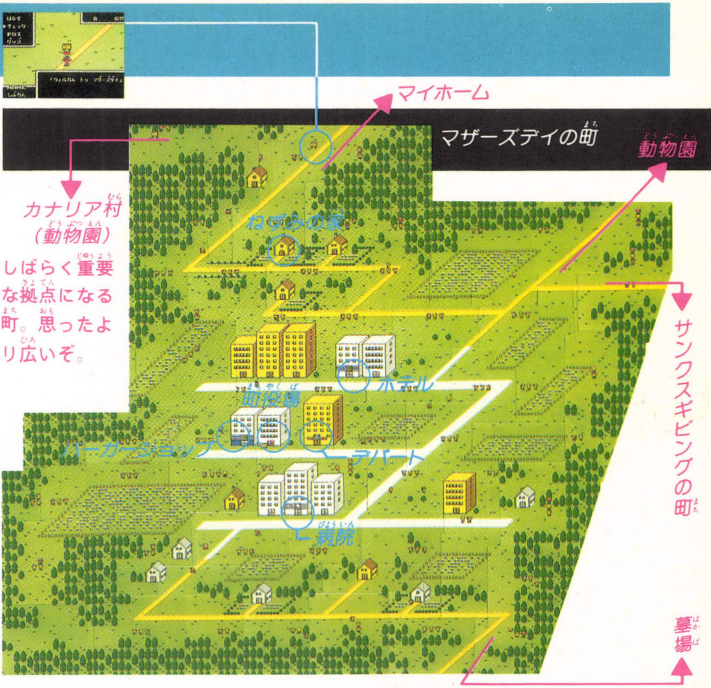




おくびょうな町の人はぼくをゾンビとかんちがいして逃げ出しちゃったり、とにかく町の空気はピリピリ。何かぼくにできることはないだろうか。と、町はずれのおじさんに話しかけたら、おじさんは正体をあらわした。

わっ、ゾンビもどき。こんなところまで入りこんでいたのか!? どんどんレベルが上がるのはうれしいけど、不気味。困った町長さんが助っ人をさがしているという情報。話をきくだけでも会ってみるか。さて、町役場はどこかな。





デパート		
2F	どくけし	20ドル
	ぜんそくスプレー	148ドル
	きずぐすり	194ドル
	さっちゅうスプレー	300ドル
3F	ボロのバット	80ドル
	スリングショット	120ドル
	ふつうのバット	500ドル
4F	オレンジジュース	5ドル
	パン	30ドル
	スポーツドリンク	75ドル
5F	カナリアのこども	85ドル

※ヒーラー　気・18ドル／柔・30ドル

バーガーショップ	
オレンジジュース	5ドル
フライドポテト	15ドル
ハンバーガー	25ドル

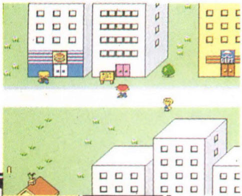
ホテル	
ひとり1泊	39ドル

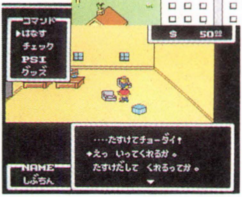
病院	
治療（外来）	25ドル
治療（入院）	190ドル

★この町の町長はずるがしこいぞ

「あとでいいこと教えてあげる」というイミシンな受付のおねえさんの話を聞いてから、２Ｆの町長室へ。町長さんは、墓場にまよいこんだ女の子のコトを気にしている。ピッピだ！

でも、ちょっとひどいのは、町長さんが心配しているのはピッピの安全ではなく、町の人たちの評判だということ。このまま放っておくと「ひどい町長だ」と町の人たちに非難されるからなのだ。こんな町長の力になりたくないなぁ。





←大人って調子いいよなあ。



➡町の人も「こんな少年が…」とびっくり。

と、いうぼくの気持ちはおかまいなしで「そうか、助けに行ってくれるのか」と町長はニコニコ顔。まあしょうがないよね。女の子のことが本当に心配だし。町の南東の道を南下して、墓場へ行くことにしよう。

★親切なみなさんのアドバイスを聞こう



➡親切なねずみさん。

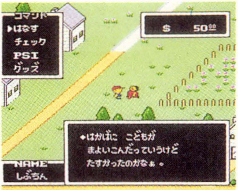


⬆おばあさんの話は、自分の失敗談なのかな？

マイホームにひきつづき、マザーズデイは基本をマスターするステージ。町の人の話の中にも、いろいろな基本テクニックがかくされている。

まず、町の入り口のあたりにある丸いドアの家にはねずみさんがいて、入れる家と入れない家の区別を教えてくれる。町の中では、「お金を引き出すには（キャッシュ）カードが必要」と教えてくれるおばあさんもいる。よく聞いて、すなおにメモしておこう。

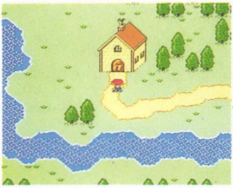
★ちょっと恐いけど墓場へ行こう!!



➡町の人たちもみんなピッピを心配している。

レベルが低くて、ろくな武器も持っていない状態だから、ゾンビ系の敵はかなりキビシイ。墓場への途中でもガンガン出現するぞ。

マザーズデイの町▶墓場





⬆かんばんを手がかりに…。

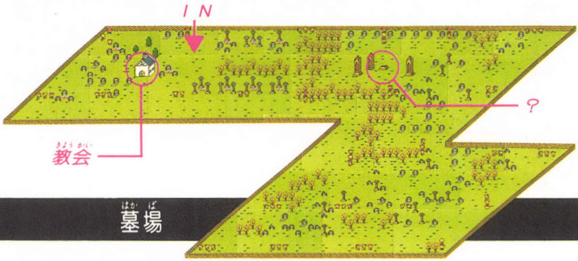
かんばんによると、橋から西に行くとヒーラーの家が。自分の力に自信がないのなら、ここの電話でセーブをしておこう。中継地点として、うまく利用したい。

★お父さんの声を聞くと安心しちゃう

熱中してプレイしていると、つい本当の時間を忘れちゃうことがあるよね。ところがこのゲーム、ずーっとプレイしているとお父さんから連絡が来てしまうんだ。「ひと休みしたらどうかね」って。うっかり寝る時間を過ぎてしまった人はここがゲーム中断のタイミングだ。もちろん、そのまま続けることも可能。地球の危機だから、仕方ないよね!?

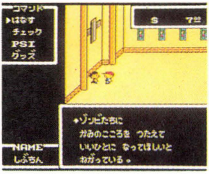


⬆急にコントロールがきかなくなってびっくり。なんだお父さんか……。



墓場

★ピッピをさがしてウロウロ……



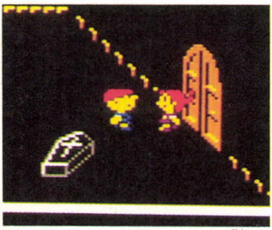
➡神父さんなんだから、しっかりしてよ。

墓場に１歩足を踏み入れると、今までとはうってかわった、気味の悪いＢＧＭが…。あ、教会がある。あの中かな？　ところがそこには、恐怖にすくむ神父さんがひとりいるだけ。



注意深く奥へ進んで行こう。意外にジャマな墓石があって進みにくいのだ。そうしているうちに、ギャングゾンビたちがおそいかかってくる。レベルが充分でないと感じたら、パンを使うのもいいだろう。奥には墓石のない、ヘンな穴があった。

★女の子なのに恐くなかったの？

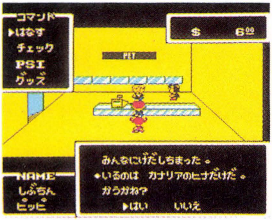


⬆バッジがもらえなかった人、あとでまたチャンスがあるよ。

穴から地下に進む階段があった！　つきあたりのドアから入ってみると、かんおけが４つ。そのひとつにピッピはかくれていたぞ。泣いているかと思ったのに、いたって元気。ピッピの質問にうまく答えるとフランクリンバッジをもらえる。ぼくのあとをちょこちょこついてくるピッピは、しばらくの間、冒険のパートナーだ。

★マザーズデイはトラブル続き

友だちもできて、少し心が落ちついたところで、もう一度町を歩いてみよう。お金がたまっていたら武器を買いかえるのもいいね。もちろんピッピの分も。ショッピングをしていたらペットショップで変わったものを売りつけられた──カナリアのこども？ 食料なんて、かわいそうなことできるわけないし。町の人たちが何かカナリアの話をしてたっけ……。



★お母さんとはぐれたカナリアのこども？

町の人たちの話をまとめると、こうだ。

マザーズデイの町のそばには、キレイな声で鳴くカナリアが住む「カナリア村」がある。でも、このカナリアのこどもは、なぜか鳴かない。

こんなに小さいのに、お母さんはどうしたんだろう。これは、カナリア村へ行ってみる必要がありそうだ。

←⬇カナリア村は入場無料。町でも有名な場所らしい。

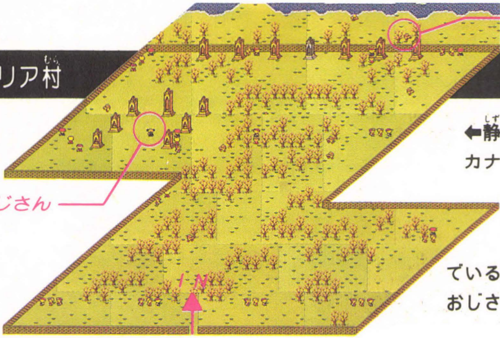






➡「カナリア村このおく」

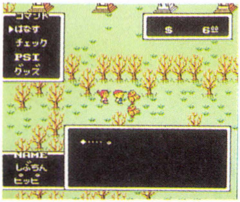
カナリア村



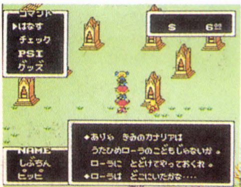
←静かな川ぞいに、カナリア村はある。林がダンジョンのように入り組んでいるので注意。まずおじさんに会おう。

★この子のお母さんやーい

カナリア村には来てみたものの、どのカナリアがこの子のお母さんなのか。カナリア達は、歌どころか話もしてくれない。ひとりぼつんと立つおじさんがヒントを……。



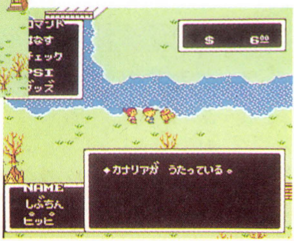
←テレパシーを使ってもダメ。困ったなあ。



「おっ、それは歌姫ローラの子どもじゃないか。届けてやってくれないか」かこいの北にローラがいた!! 色の違う柱のうしろを回って、ローラに会おう。母と子の感動の再会!! 美しいうたが聞こえてきた。メロディーをおぼえたぞ。



➡⬇ローラに子どもを渡してやろう。かわいそうだもんね。
⬆おじさんがヒントをくれる。



子どもを失った悲しみで、歌を忘れていた歌姫ローラ。でももう大丈夫。カナリア村は明るい歌声につつまれた。

メロディ②入手

★ピッピもお母さんに会いたいよね

母と子の感動の再会。ピッピもお母さんに会いたいだろうなあ。さっそくピッピの家に送ってあげたら「町長さんにお礼をいったの?」と、お母さんは礼儀正しい。しっかりしたお母さんだなあ。ピッピと町へUターンだ。

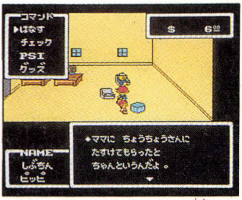


←あんまり町長さんには会いたくないけど…。

★あつかましい町長さんだなあ

町長さんは大喜こび。お礼のお金を100ドルくれた。

「ところで、もうひとつお願いが……」どうも変だと思った。おとなしかった動物が急に逃げて暴れだした、シュークリーム動物園をどうにかしてほしいって!? 自分は体の調子が悪いなんて、本当かなあ。ぼくにそんなことできるんだろうか。

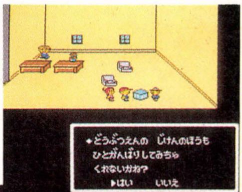


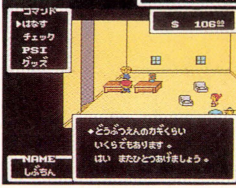
↑ピッピとはここでお別れ。またどこかで会えるかな?

★荒れほうだいの動物園へいくのだ

たとえ動物園を平和にすることができたとしても、町長さんは自分の手柄にしちゃいそうだし。でも、動物園のさわぎはぼくの家の事件と何か関係があるのかも……。

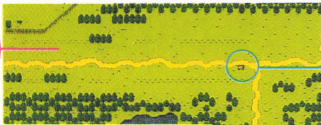
と思った瞬間、助役のアボットさんが動物園のカギをぼくに渡していた。よし、行ってみよう。動物園はカナリア村の北にある。猛獣もうようよしているから、パン(パンくずにして使う)を何個か持っていくといいだろう。





←話をすると、何個でもカギをくれるぞ。

※ピッピの持ち物は家で返してくれる。装備中のものはダメ。




マザーズデイからのルートは大きくわけて2つある。もうひとつはカナリア村から行く道。



⬆「西へ700メートル　シュークリーム動物園」

マザーズデイの町▶動物園

★猛獣がオリから逃走!?

動物園が近づくにつれ、狂った動物がぼくに襲いかかるようになってきた。本当はおとなしくて、町の人の人気者だった動物たちなのに。原因はやはり、動物園のどこかにかくされているんだろうか!?急げぼく!!



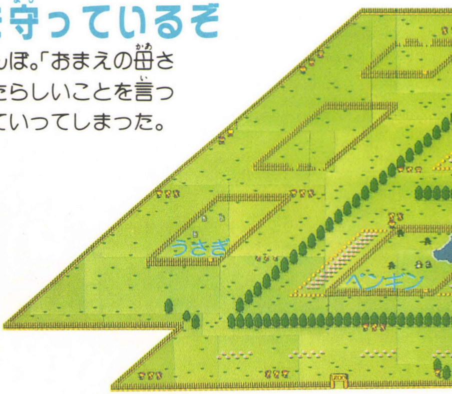
⬅うわー。勝てるかなあ。

★サルが入口を守っているぞ

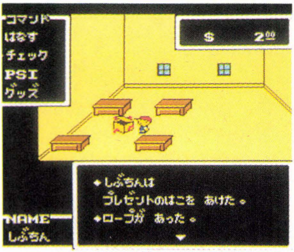
入場門ではサルが通せんぼ。「おまえの母さん、でーべーそ」とにくたらしいことを言って、動物園のカギを持っていってしまった。



⬆動物園に入る方法は他にあるのかな？



★管理事務所がどうもあやしいね

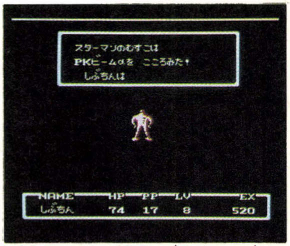


⬆プレゼントの形をしていて、開けるのが楽しみな宝箱。

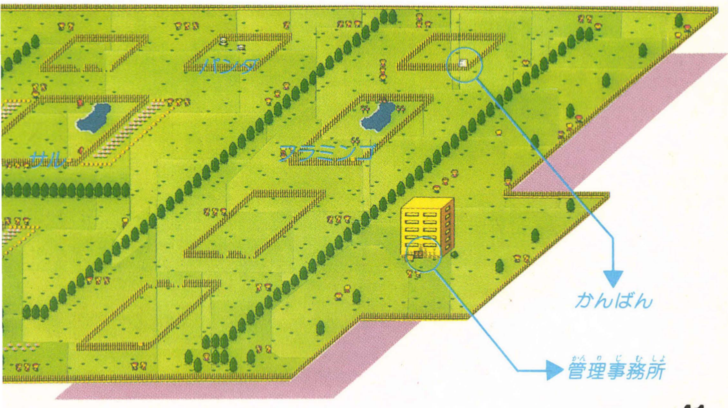
動物園の中を道なりに進むと、いちばん奥に「シュークリーム動物園管理事務所」というビルがあった。中には部屋がいくつかあって、机には花まで飾ってあるのに、人影はない。いくつか宝箱があるからチェックをしておこう。パンも入っていた。これからにそなえて、ちぎって歩くのもいいだろう。さあ、最後の部屋のドアを開けてみよう!!

どわっ!! 何だ! これは? 部屋の中央にカプセル状の物体が浮かんでいる。これが動物園のさわぎの原因なんだろうか。おそるおそる近寄ってみると、何者かが、カプセルから飛び出した。

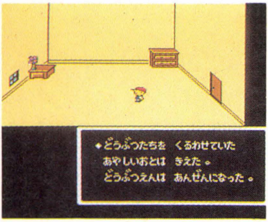
宇・宙・人?! 小さいけれど、確かに宇宙人だ。落ちついて、落ちついて……。何か弱点があるはずだ。がんばれ!



⬆息子だからPPは少ししか持っていない…かもね。



★動物園に静けさがもどった



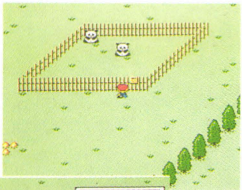
←やった!! これで「むすこ」だなんて……。

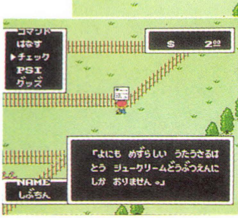
傷つき、倒れながらもぼくはスターマンのむすこを倒した。いやな音がぴたりと止まる。あの音が動物たちに影響を与えていたんだ。もとの静けさをとりもどした動物園。本当によかった。

オリはこわれたままだけれど、動物園の敷地内は危険がなくなった。幼なかったころを思い出して、ゆっくり動物たちを見るのもいいね。

だけど、宇宙人が動物を狂わせていたなんて思いもよらなかった。死体が復活してゾンビになったのも、ぼくの家でラップ現象がおこったのも宇宙人と関係があるんだろうか？お父さんがときどき言っていた、「地球の危機」って、大げさに聞いていたけれど、本当だったんだ。

メロディ③入手

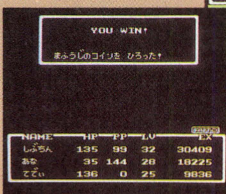




←めずらしい動物もけっこういるぞ。

★身軽な旅がイチバン!!

それほどチャンスは多くないけれど、敵を倒すとグッズを手に入れられることがある。ただし、グッズを8つ持っていて持ちものがいっぱいだと、敵のおとし物を発見することができない。拾うために必要なグッズをあずけてくることもないけど、不要なものは持ち歩かないほうがおトク!?





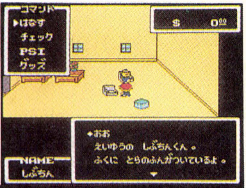
↑いらないグッズはミニーにあずけておこう。

★マザーズデイは平和になったけど……

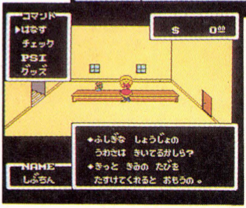
マザーズデイの人々は、ぼくの勇気に関心したりおどろいたり…。でも、町長さんの態度は納得できないんだけどね。お礼はどうでもいいんだけど、心がこもっていないよなぁ。

とにかく、マザーズデイの事件はみんなかたずいた。ここにいても、新しい情報は聞けないだろう。「不思議な力を持つ少女」にも会ってみたい。そろそろ、ここを出るときが来たようだ。

次の町に出発だ!!

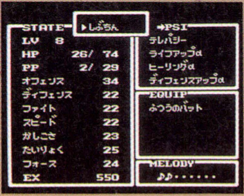


➡なんとなくシャクにさわる言い方…。

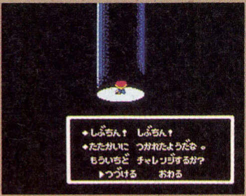


⬅ぼくと同じ力を持つ女の子が……!?

★マザーズデイ——戦闘のコツは?



➡たとえば、こんなレベルで動物園をクリア。



⬅傷つき倒れることを恐れるな!

レベルが4ぐらいになるまでは、とにかく「意識不明」の連発。これはどのRPGにもありがち。仕方がないというところ。でも、お金を銀行にあずけておけば、半額になっちゃうのは持ち歩いてた分だけだから、それほど苦しくはない。LV8ぐらいで動物園に行けないこともない。余分な金は預けておくのがカシコイ。

手に入る武器は、ここでは「いいバット」が最高。防具はまだないから、さがしてもムダだからね。体力回復は、ちょっと手間でもマイホームでした方がいいだろう。

それから、パンも使いこなしてね。意識不明になっても無効にはならない。ただし、マジカント、ワープ、電車に乗ると無効。古いパンくずを捨て、新しく使うのもテクのひとつ。

★しばしさよなら、ぼくの故郷

ちずを見てみると、となりにサンクスギビングの町がある。距離もそれほどない。東へ向かってみよう。

と・こ・ろ・が、2つの町をつなぐ橋の前には2人のおまわりさんがいて、「戒厳令が出ている。動物園の東の橋を渡りなさい」と、橋を通してくれないのだ。不可解な事件があったから、用心しているんだね。

言われたとおりに動物園の東に行くと、やっぱりまた、おまわりさんがいる。でも、ここのおまわりさんは「奥の洞窟の中におもしろいものがあるから、見物してくれば」とやさしい。どれどれ、行ってみよう。この橋からサンクスギビングの町に行けるかも知れないしね。

と、考えが甘かった。どうやら洞窟で行き止まりみたい。



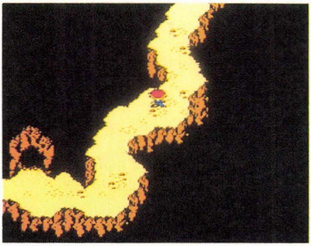


⬆⬅サンクスギビングへの道は閉ざされている。

動物園▶洞窟



★不思議なピンクの岩がぼくを待っていた。



洞窟の奥には見たこともないピンクの岩が。ぼくの心に何かが呼びかけている。そう、テレパシーだ。「神のしっぽはどこにある？…」ひいおじいさんの日記をもう１度読みかえすぼく。そう続きは「天駆ける船の忘れ物……」そのとたん、ぼくの目の前に光が射した!!

STEP1 ▶ 冒険の記録

- □ マイホームを平和に
- □ マザースディ➡ピッピを墓場から救出
- □ カナリアのこども入手➡動物園へ
- □ 動物園でスターマンのむすこを倒す
- □ 動物園の東の橋を渡り、洞窟へ

動物園から洞窟までは2コースの道がある。どちらにするかはお好みで。何度も来る道ではないから、遠まわりしてみるのも楽しいかもね。



⬅洞窟の中は暗やみ。道と岩だけが明るい。

Enemies Catalogue

PART 1

行く先々には、ぼくたちに襲いかかる敵がいっぱい。ただし、本当はそんなに悪い奴じゃないのにおかしくなっているだけ、の敵がほとんどだから、殺したりせず、正気にさせてやろう。これが「MOTHER」流のバトルというもの。敵の行動も特色たっぷり。音楽もいろいろで楽しい!

そこで、場所別に出現確率の高い主な敵をカタログ風に紹介していこう。まずは、マイホームとマザーズデイのあたりからどうぞ。

マイホーム内部

ねずみ

地下室に出現。きたないことばでＯＦをダウン。



ＨＰ▶10
ＯＦ▶4
ＤＦ▶8

でんきスタンド

ぼくの最初の敵。なにものかに操られてる?!



ＨＰ▶6
ＯＦ▶3
ＤＦ▶5

にんぎょう

ラップ現象の原因?! 功撃は単純だけど不気味。



ＨＰ▶12
ＯＦ▶4
ＤＦ▶5

マイホーム▶マザーズデイ周辺

おじさん

いきなり、かっとなってＯＦアップするぞ。



ＨＰ▶20
ＯＦ▶8
ＤＦ▶12

おにいさん

ロックンロールにのって登場。祈ったりもする。



ＨＰ▶25
ＯＦ▶8
ＤＦ▶14

ムカデ

毒に注意。スプレーに弱いのだ。



ＨＰ▶12
ＯＦ▶4
ＤＦ▶12

スネーク

スプレーは効かないので注意しよう。



ＨＰ▶18
ＯＦ▶6
ＤＦ▶8

カラス

笑ったり、食料を盗んだりする行儀の悪いヤツ。



ＨＰ▶22
ＯＦ▶8
ＤＦ▶12

のらイヌ

その辺によくいるのらイヌ。番犬もするのだ。



ＨＰ▶16
ＯＦ▶8
ＤＦ▶10

墓場

ゾンビもどき



町の中に出現することもあり油断できない。

HP▶30　OF▶16　DF▶16

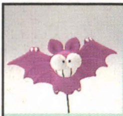
ギャングゾンビ



ギャングらしく、少々お金持ち?!

HP▶34　OF▶18　DF▶20

こうもりさん



立場を考えて混乱してしまう小心者。

HP▶20　OF▶8　DF▶10

ゴースト



ふわふわと登場，ふわふわと逃げていく。

HP▶20　OF▶12　DF▶24

シュークリーム動物園周辺

きょぞう

巨大な体でのしかかってくる。うまく逃げろ!!



HP▶70
OF▶20
DF▶34

ゴリラ

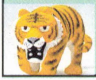
かっとなってOFアップどろぼうもするぞ。



HP▶40
OF▶20
DF▶26

タイガー

この一帯ではNo.1の攻撃力。連続攻撃がコワイ!!



HP▶35
OF▶26
DF▶24

ワニ

にじりよってくる。近くなると当然OFもアップ?



HP▶30
OF▶18
DF▶22

ハイエナ

集団であらわれる。気配を殺してスキを狙うぞ。



HP▶30
OF▶10
DF▶16

フライ

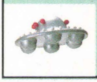
たいした攻撃はしない。仲間を呼びうっとおしい。



HP▶10
OF▶1
DF▶40

リトルソーサー

サイコシールド、サイコブロックをよくつかう。



HP▶32
OF▶20
DF▶30

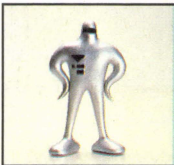
バイオムカデ

ムカデよりも、毒針攻撃をしてくる傾向が強い。



HP▶35
OF▶16
DF▶32

スターマンのむすこ



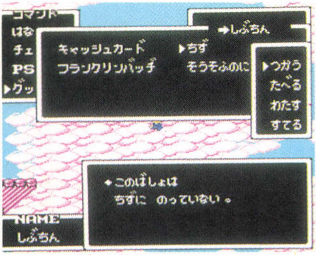
動物園を狂気に包んだ張本人。PKビームαとγを使うが、PPをそれほど持っていないようだ。ピッピからバッジはもらっているかな?

HP▶52　OF▶32　DF▶52

STEP2▶マジカント国

あまりに突然の展開!! ぼくは空間を移動して、現実の世界と違う場所へ来てしまったのか? それとも、これも現実? 住人はみんな不思議な力を持っていて、ぼくはずいぶん助けてもらうことになる。

★地図にも載っていない不思議な町



⬆ちずは役に立たない。そしてぼくは途方にくれる。



⬆ぼくの服が変? そっちの方がよっぽどかわってるの思うけどな。

★心やさしい人たちが住んでいるのだ



基本的にマジカントでお金はいらない。お金でグッズを売っているのは、マジカントにもぐり込んできた現実世界の人間たちだ。キャッシュディスペンサーがないのも、なるほど、とうなずける。みんな無料の奉仕なのだ。お母さんのかわりに好物を作ってくれる女の子やいろいろアイテムをくれる人たちがいて、感涙にむせびそう……。レベル不足と感じていたら、ここで成長させておくのが合理的かもしれないね。おあつらえ向きの強敵もうようよしているぞ。

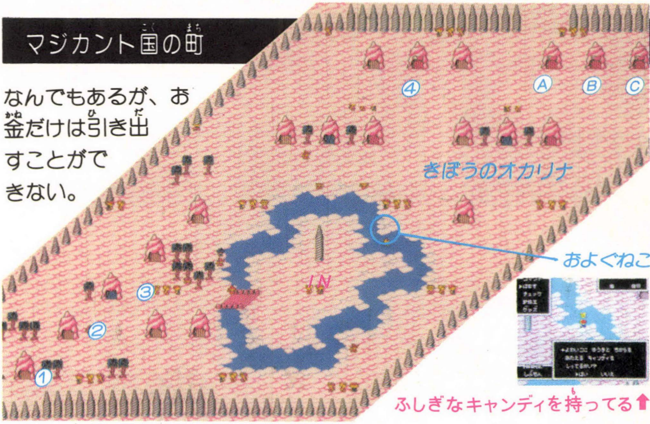


⬆ヒーラーのような石化回復・毒回復のおじいさんもいる。これも無料。

➡みんな、すぐ友だちになってくれる。

マジカント国の町

なんでもあるが、お金だけは引き出すことができない。



ふしぎなキャンディを持ってる⬆

SHOPⒶ

マジックハーブ	30ドル
やすらぎのコイン	260ドル
まもりのコイン	648ドル
まふうじのコイン	1200ドル

SHOPⒷ

マジックハーブ	30ドル
ようせいのうでわ	460ドル
てんしのうでわ	825ドル
めがみのうでわ	1510ドル

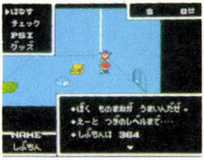
SHOPⒸ

マジックハーブ	30ドル
しずくのペンダント	700ドル
ほのおのペンダント	700ドル
だいちのペンダント	700ドル

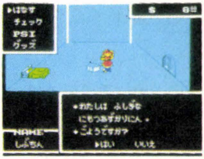
1 でかぶくろの男
キャッシュカードを貸してやろう。



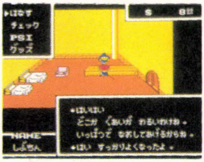
2 ものまね男
お父さんのまねをして、セーブをしてくれる。



3 荷物あずかり人
ぼくの家と直結!? ミニーと同じ役目をはたす。



4 病院
どんな状態でもすっかりもとどおりの体調に。



MAGICANT TOWN GUIDE

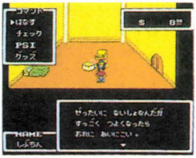
★不思議なメッセージもいっぱい!?



⬆きぼうのオカリナをくれる。どんな音？



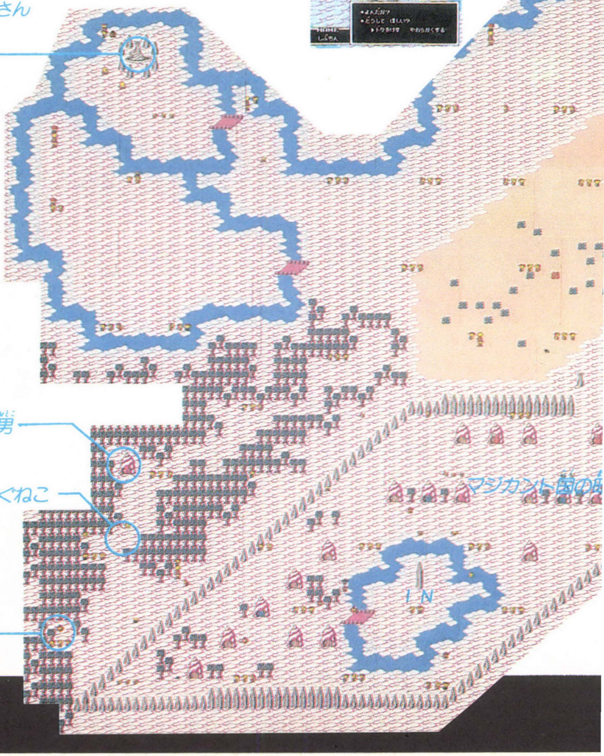
⬆ゆうじょうのゆびわをくれる女の子。



⬆あとでまた会いにこい、というギター弾き。

クイーンマリーの泉でテレパシーを使うとやってくるおじいさんは、ヒーラーと同じ力を持ってる。



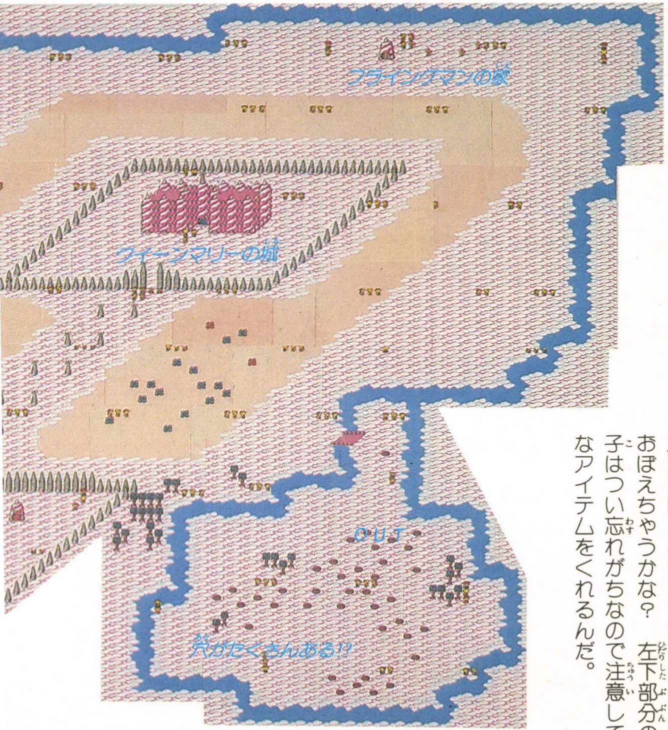


★フライングマン！君の友情は忘れないっ





ぼくのために、命をかけて闘ってくれるフライングマン。本当にありがたい。

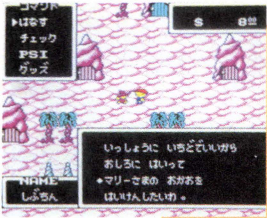


クイーンマリーの城を中心に広がるマジカント国。わかりやすい地形なので、すぐおぼえちゃうかな？　左下部分の家や女の子はつい忘れがちなので注意してね。重要なアイテムをくれるんだ。

マジカント国　全図

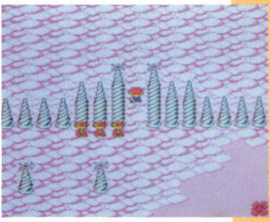
★マリー王女はなぜかさびしそう

➡王女は町の人たちのあこがれなんだ。

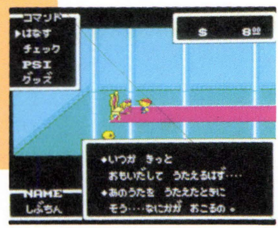




⬆門番がしっかりと入口を守っている。なぞなぞに答えよう。



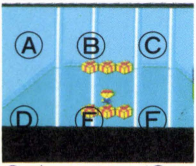
⬅答えは「わに2匹」。どうしてわかったかというと……。

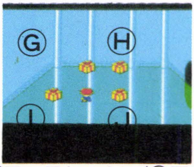


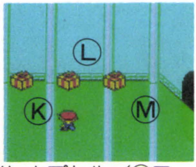
「あの歌を歌えたとき、何かがおこるの」とマリーは言う。

城に入ったぼくは、美しい女王、マリーに会う。きれいな歌を歌う、という噂だったのに、マリーはそれを忘れてしまってとても苦しんでいるのだ。「欲しいものはすべて得られるのですよ」とマリーのやさしい言葉。どうしてそんなに親切にしてくれるの？

★お城の宝箱の中は…







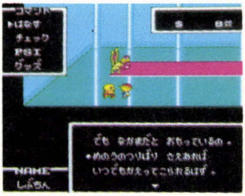
Ⓐブーメラン／Ⓑサイパワーストーン／Ⓒファイトカプセル／Ⓓロープ／Ⓔものさし／Ⓕいちごとうふ／Ⓖふしぎなメガホン／Ⓗマジックハープ／Ⓘどくけし／Ⓙ空／Ⓚやみのライト／Ⓛどくけし／Ⓜマジックハープ　Ⓐ～Ⓕはひとつあけると他が空っぽになってしまう。

★もとの世界へは帰れないのかなあ

みんな、とてもいい人ばかりだけれど、このままここで暮らすわけにもいかない。ぼくにはやることがある。「出口なんかあるもんかね」と笑う人もいたが、町の東に外の世界の音が聞こえてくる穴があるという話も。きっと、そこが出口だ。

➡マリーの泉のあたりで情報が。

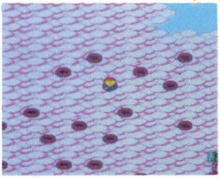


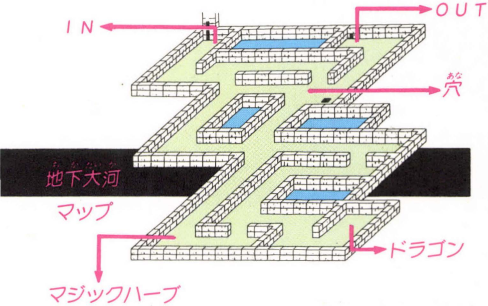


⬅めのうのつりばりがあれば、また来れる。

★出口をしっかり確認しつつ進め!!

出口は町の東の穴がスタート地点。その下は穴の迷路(右下の図)、地下大河が続く。

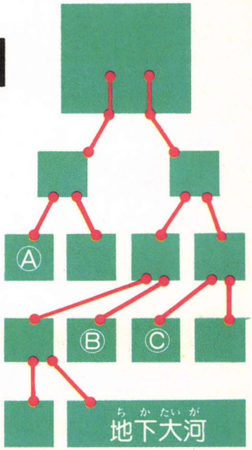






⬆出口には忘れられた男——という謎の人物が。

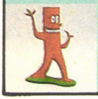
迷路にはⒶサイパワーストーン、Ⓑマジックハーブ、Ⓒアシガルソードが。地下大河の穴にはめのうのつりばりがある。



Enemies Catalogue

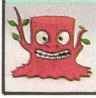
マジカント PART 2

ウッドー
たねをまいて仲間を増やす。フリーズも無効。



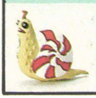
HP▶40
OF▶20
DF▶38

ダイウッドー
ぼくらの水分を吸収する。燃えあがる。



HP▶70
OF▶18
DF▶50

マジカスネイル
攻撃を与えにくい。カラが体を守っている。



HP▶50
OF▶20
DF▶90

ベアル
左側に登場したらスカイベアルを呼ぶ。



HP▶40
OF▶22
DF▶38

スカイベアル
最後の一撃が壮絶。意識不明におちいる。



HP▶74
OF▶24
DF▶50

ミラコ
ＰＫサンダーαをくり返す。シールドを。



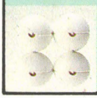
HP▶40
OF▶18
DF▶40

ビューン
ビューン族のいちばんノーマルな奴。



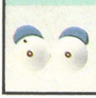
HP▶30
OF▶16
DF▶24

ビュンビューン
２段重ね。じりじりとにじりよってくる。



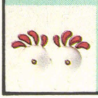
HP▶40
OF▶22
DF▶32

パパビューン
ビューン族のパパ。かっとなる。



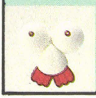
HP▶40
OF▶20
DF▶32

ビュビー
美しいビューンのママ。連続攻撃にご用心。



HP▶40
OF▶24
DF▶20

おまけビューン
ふらりとあらわれてふらりと立ち去る。



HP▶35
OF▶12
DF▶40

ちかたいがのぬし
地下大河にひそむ主。ＤＦのＰＳＩを使え！



HP▶65
OF▶38
DF▶60



ドラゴン
メロディー⑥の楽譜を守っている。ほとんどの攻撃ＰＳＩは効果がない。叫び声は、ぼくらのＤＦを下げる。ＰＫファイアーβ、ＰＫサンダーγを使う。つ、強い!!

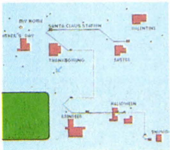
HP▶650　OF▶180　DF▶200

ＨＰ→ヒットポイント　ＯＦ→オフェンス　ＤＦ→ディフェンス

STEP3▶サンクスギビング

マジカント国の出口は、意外にもとなり町サンクスギビングに通じていた。マザーズデイからの橋は通行止めだったから、ちょっと回り道をしたとはいえ、ちょうどよかった。さあ、新しい情報はあるかな？

★たどりついたのは山ぞいの町



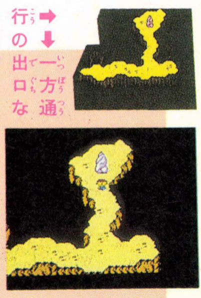
➡マザーズデイからはそれほど遠くないみたい。

マジカントからワープして、またピンク岩のところへ到着。よく見ると入り口の岩とは違うようだ。短かい洞窟を抜けて外の空気を吸おう。ちずを使うと、どうやらここはサンクスギビングの町の南。目印のない山道だから、通りすぎてしまわないよう左側を気にしながら北上していこう。西には何やら建物も見えている。

マジカントで経験を積んだけど、敵の攻撃は容赦ない。マジカントでセーブしていると、全滅したらＵターンだ。気をつけよう。

洞窟▼小学校▼スイートリトル工場

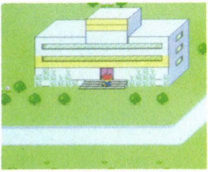




➡⬇一方通行の出口なのだ。

★生徒のふりして小学校へ潜入

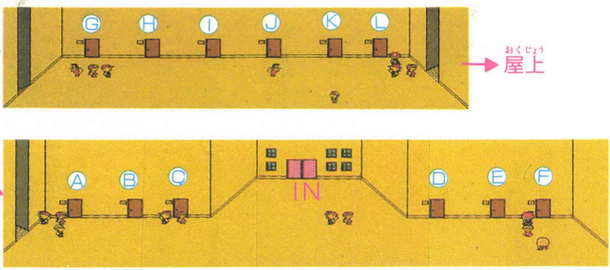
まず目につくのはティンクル小学校。ろうかで先生に「うちの生徒か？」って聞かれてドキドキしたけど、うまくもぐりこんだ。教室にいた子どもたちの話を聞こう。えっ、この小学校にロイドがいるのか!! 屋上にはカギがかかっているが、用務員さんの世間話を聞いてあげれば、開けてもらえるぞ。



⬆これがその小学校

2F → 屋上

1F



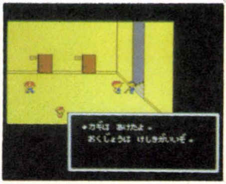
ティンクル小学校

⬆いろんな部屋があるぞ。Ⓐ教室／Ⓑ教室／Ⓒ教室／Ⓓ理科室／Ⓔ医務室／Ⓕ用務員室／Ⓖ教室／Ⓗ教室／Ⓘ教室／Ⓙ音楽室／Ⓚなぜかちらかった教室。宝箱有。／Ⓛ図書室。カゼをうつされる。／右端にある階段で屋上へ。

★屋上には弱虫ロイドがいたぞ

ぼくは用務員のおじさんと話し、うまく屋上のカギを開けてもらうことができた。うーん、見はらしがいいな、町が小さく見える。ところでロイドの姿が見えないけど……。いじめられっ子のロイドはゴミバケツにかくれてぶるぶる震えていた。声をかけてあげよう。

➡片時もホウキを手ばなさない、用務員のおじさん。





⬅またいじめられると疑っている。信用してくれないかな。



デパート

2F	どくけし	20ドル
	ぜんそくスプレー	148ドル
	きずぐすり	194ドル
	さっちゅうスプレー	300ドル
3F	ふつうのバット	500ドル
	いいバット	1000ドル
	ブーメラン	1100ドル
4F	オレンジジュース	5ドル
	パン	30ドル
	スポーツドリンク	75ドル
5F	ものさし	22ドル
	テレホンカード	50ドル
	ショックガン	300ドル
	ロープ	600ドル

※ヒーラー　気・18ドル／柔・30ドル

バーガーショップ

オレンジジュース	5ドル
フライドポテト	15ドル
ハンバーガー	25ドル

ホテル

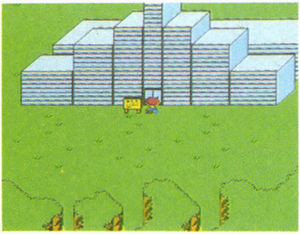
ひとり1泊	65ドル

病院

治療(外来)	持ち金の半分
治療(入院)	190ドル

THANKSGIVING TOWN GUIDE

★ロイドにペンシルロケットをあげよう



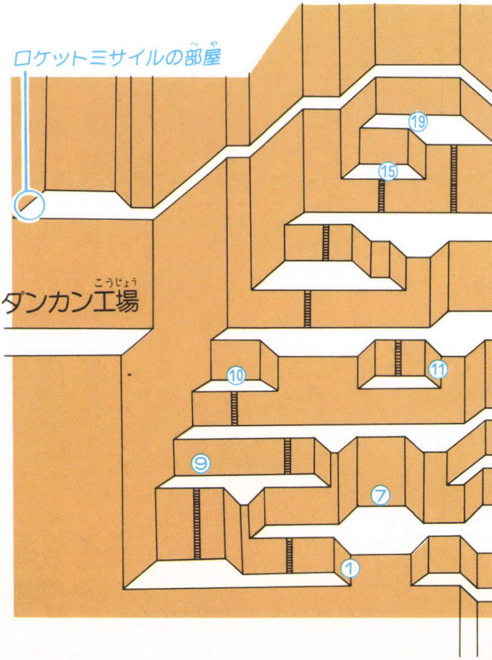
ペンシルロケットで実験してみたい、というロイドをみんなはバカにする。真剣に話を聞いてあげた証明に、ペンシルロケットを持ってきてあげよう。ロケットはそう、スイートリトル工場にある。

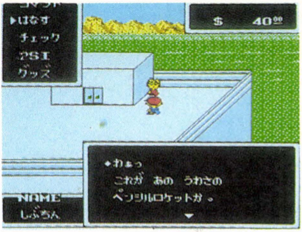


スイートリトル工場は地上3階、地下1階。それほど広くはないけど、同じような場所ばかりで迷ってしまう。アイテムをうまく取りながら、3階の左へ向かえ。ゴミバコの中をチェックしたら、ペンシルロケットを発見。

箱のグッズ

①ロープ
②きずぐすり
③スピードカプセル
⑤ペンシルロケット
⑥ロープ
⑦ボム
⑧ボム
⑨ボム
⑩サイパワーストーン
⑬スーパースプレー
⑭ボム
⑮きずぐすり
⑯ロープ
⑰パン
⑱フランクリンバッジ
⑲ペンシルロケット
㉑フォースカプセル
※④⑪⑫⑳㉒は空っぽ
ムダ足をすると、すぐやられちゃうのだ。



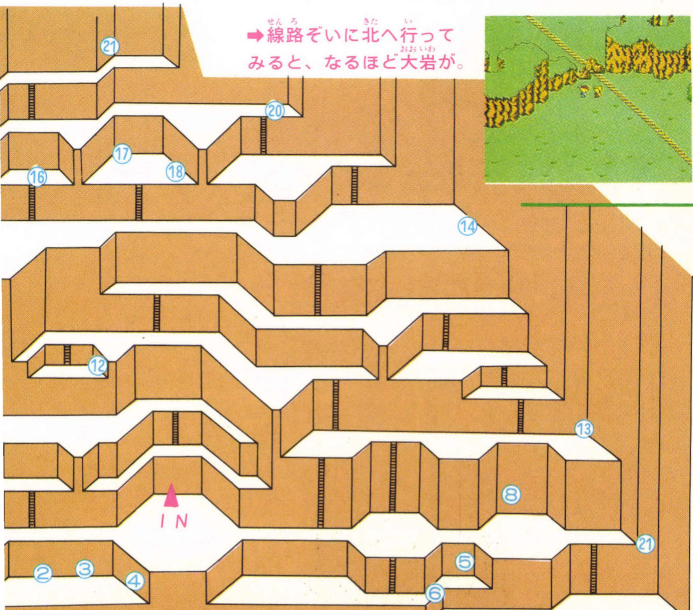


★ロイドが仲間になった

まさか本当にペンシルロケットを持ってきてくれるなんて!! ロイドはぼくを友だちと認めてくれた。ずーっと1人ぼっちだったぼくに、やっと仲間が。旅が楽しくなるね。

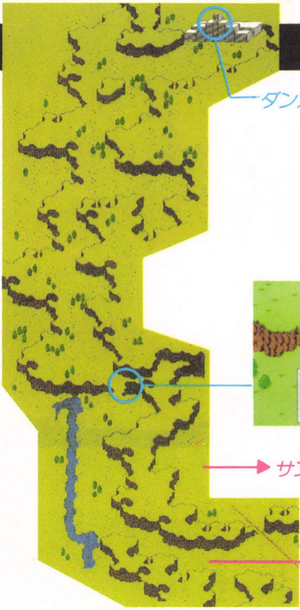
★鉄道を不通にした大岩をどかせ!!

町の東に線路があったことをおぼえているかな? この地域一帯を走るパラダイスエキスプレス鉄道の線路なんだ。この町の近くには駅があるらしい。旅が楽になりそう、と思ったのもつかのま、「駅に行く道が大岩でふさがっている」と話を聞いてがっかり。ダンカン工場のロケットでふきとばしちゃえ、という人もいるけど、うまくいくんだろうか? でも、ロイドは大きいロケットを見てみたいんだって。



➡線路ぞいに北へ行ってみると、なるほど大岩が。

大岩▶ダンカン工場



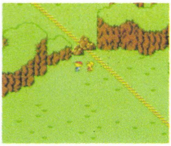


⬅ダンカン工場の入り口を守っているのはのらイヌ。あやしいダンスを踊るから、一体何がおこるのかと思った。もう！



通行許可証が！

⬅細い山道を歩いていくと、途中に「通行許可証」が。こっそり手に入れよう。



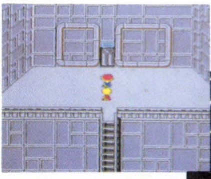
★さあ、ロイドの出番だ

ダンカン工場内部は複雑に入りくんでいる。どこをどう通ったか、しっかりメモしながら進まないと、同じ場所のどうどうめぐりになっちゃうぞ。レベルの低いロイドを助けながら、おちついて進もう。パンは2個以上持っていった方がいい。かなり奥まで進んだと思ったら、古いパンくずを捨て、新たにマーキングしていこう。

ロケットミサイルは、はるか上階の部屋にある。ロイドは目をかがやかせてロケットミサイルにかけよった。「これをこうすると……」ん？　これは理科室と同じパターン？

ロケットはコントロールできず、勝手に上空へ。

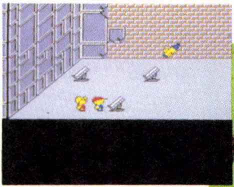
ただし、ロイドが意識不明だと、ぼくはロケットを操作できないからね。



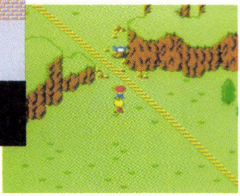


➡あーあ、またもや実験失敗。

★失敗は成功の母ってわけ



⬅1機しかなかったのに。



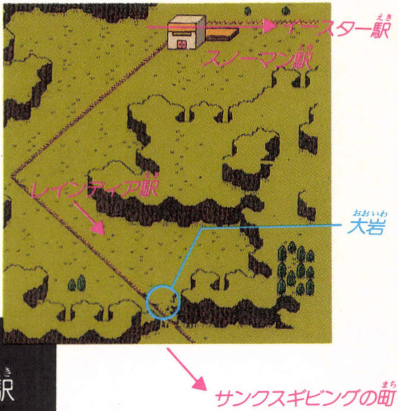
➡ただもう「ラッキー！」

がっくり肩をおとしたロイドを連れて、町へ戻るぼく。と・こ・ろ・が、ロケットはこんなところに。

運賃(ひとり分)	
レインディア	16ドル
ハロウィーン	25ドル
スノーマン	36ドル

ロケットミサイルは偶然にも大岩にぶちあたっていた。これで駅に行ける。ロイドもちょっと得意そうだ。

鉄道は他にも事故があって全面開通とはいかないが、とりあえずとなり町、レインディアまで行ってみよう。



大岩▶
サンタクロースの駅

STEP3▶冒険の記録

- ☐ 小学校・町で情報を集める
- ☐ スイートリトル工場でペンシルロケット入手
- ☐ ロイドにペンシルロケットを渡し、仲間に
- ☐ ダンカン工場のロケットミサイル発射
- ☐ サンタクロース駅からレインディアへ

サンクスギビング・レインディア・ハロウィーン周辺

この3つの町にうろうろしている主な敵は以下の通り。暴走車の排気ガスを吸いこむと、ぼくはぜんそくになり操作不能になるから注意ね。



HP▶40
OF▶26
DF▶48

スカンク

毒ガスはないからこ安心を。よくころぶ、ドジな動物。



HP▶42
OF▶28
DF▶40

やまねこ

スカンクといっしょに出現することもある。すばやいぞ。



HP▶45
OF▶32
DF▶44

イーグル

集団で空からぼくたちを襲ってくる。すばやい。



HP▶80
OF▶42
DF▶64

くま

ひっかく、のしかかる、気配を殺す、と頭脳戦なのだ。



HP▶50
OF▶30
DF▶46

オオカミ

昔から、旅する少年の敵と決まってる!! 手ごわいかな。



HP▶60
OF▶22
DF▶40

マッドトラッス

暴走と排気ガスで攻撃をしてくる。「コンボイ」みたい。



HP▶58
OF▶20
DF▶40

デビルトラック

マッドトラックより暴走の確率が高い。排気ガスは同じ。



HP▶80
OF▶34
DF▶48

デストラック

素直に戦ってくるがHPとOFが高いのでツライぞ。



HP▶40
OF▶20
DF▶38

マッドカー

けっこうかっこいい車なのに。どうしてこんなことになったの。



HP▶40
OF▶18
DF▶40

デビルカー

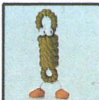
マッドカーと、ちょっとだけ攻撃パターンがちがうぞ。



HP▶60
OF▶32
DF▶45

だっそうはん

ロープとペアで出現。おかげでバトルがめんどうなことに……。



HP▶80
OF▶35
DF▶50

ロープ

自分自身を使って、ぼくたちの自由をうばう。ひきょうだぞ。

HP→ヒットポイント、OF→オフェンス、DF→ディフェンス

PART3

スイートリトル工場周辺

スイートリトル工場内部に出現するのは、マイホームの地下室でおなじみのねずみ、そしてバーボットだ。地域周辺のことを考えると、かなり楽勝といえそうだね。ただし、バーボットのＰＫビームγにだけは用心。これが来ちゃったら、もう不運と思ってあきらめたほうがいいみたい。フランクリンバッジを持っていることだけが、唯一の助かる道なのだ。えっ？　あずけてきちゃダメだよ。

おばさん

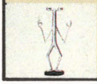
ぼくの苦手は敵のひとり。こわい言葉を言うぞ。



HP▶90
OF▶12
DF▶38

バーボット

ＰＫビームγは必殺。はねかえせればいいけど。



HP▶60
OF▶24
DF▶36

ダンカン工場内部

ゆがみはかせ

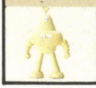
ロボットと一緒に登場。怒ったり逃げたりと忙しい。



HP▶60
OF▶38
DF▶48

オールドロボ

ＰＫビームαで攻撃してくる古いロボット。



HP▶60
OF▶48
DF▶72

ファイアボール

全員攻撃のＰＫファイアーαがコワイ。



HP▶58
OF▶24
DF▶58

ボマー

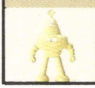
ボム――爆弾を使うロボット。ダメージは大きいぞ。



HP▶60
OF▶10
DF▶64

スクラッパー

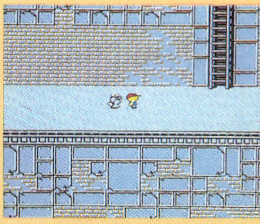
ＰＫビームαを連発し、すべてをスクラップにする。



HP▶70
OF▶26
DF▶76

★パンくずを２人で使うとすっごく便利

パンを「つかう」とパンくずになり、道をおぼえられるのはご存知のとおり。そのパンくずはつかった人によって使いわけができる。ぼくに町でつかわせて、ダンカン工場では少し進むごとにロイドにつかわせる。倒れても有効だから安心だよ。



STEP5▶レインディア

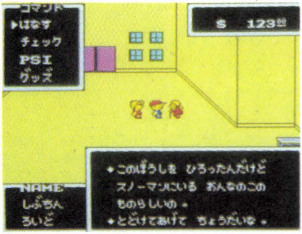
レインディアは小さな町。しかし、大きな事件もなく、人々でにぎわっている。まあ、ひとつ難点をあげれば、カゼが少し流行していること。もともとゼンソクの発作が出やすいぼくは、話をしただけでうつされちゃう。病院代も安くないし、いい薬はないかな。

★駅でおとしものをあずかったけれど……

レインディア駅に降りると、おばあさんがいた。ぼうしを持ってウロウロしている。おばあさんがかぶるには、デザインがちょっとかわい過ぎ!? 話によると、スノーマンの町に住む女の子の忘れものなんだって。スノーマンなら、そのうちきっと立ちよるからかまわない。わかりました、届けましょう。

荷物がまた増えたけど、不思議な少女とも関係ありそうだしね。

さて、レインディアの町へ行ってみるか。ここには、どんな人が、住んでいるんだろう。



⬆女の子のぼうしを受けとった。これが似合うなら、きっとカワイイね。



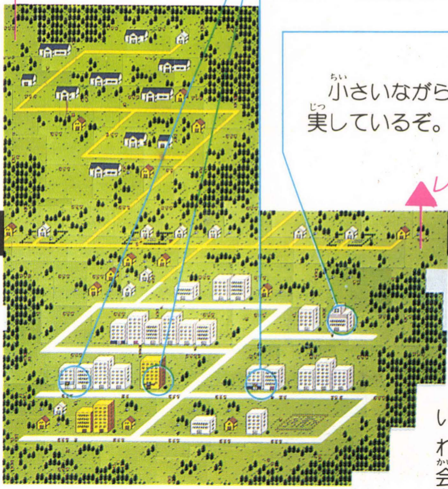
町は駅のすぐそばだけど、ちょっと離れるとすぐ敵が出現!!

運賃(ひとり分)	
サンタクロース	16ドル
ハロウィーン	9ドル
スノーマン	20ドル



レインディア駅▶
レインディアの町

レインディアの町



小さいながら、ちゃんとお店は充実しているぞ。

この先の町へ行くとお店がぐっと少なくなる。きちんと装備をととのえていないのなら、ここで手に入れておこう。町の人との会話ではカゼに注意!!

デパート		
2F	どくけし	20ドル
	ぜんそくスプレー	148ドル
	きずぐすり	194ドル
	さっちゅうスプレー	300ドル
3F	いいバット	1000ドル
	ブーメラン	1100ドル
4F	オレンジジュース	5ドル
	パン	30ドル
	スポーツドリンク	75ドル
	いちごとうふ	975ドル

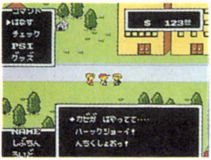
※ヒーラー　気・45ドル／柔・75ドル

バーガーショップ	
オレンジジュース	5ドル
フライドポテト	15ドル
ハンバーガー	25ドル

ホテル	
ひとり1泊	100ドル

病院	
治療（外来）	60ドル
治療（入院）	300ドル

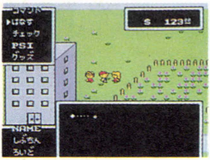
★町の情報も聞きたいけど、カゼがコワイ



←いきなりゴーカイなくしゃみ。話さなきゃよかった。



←そうそう。少しずつ弱っていくんだよね。



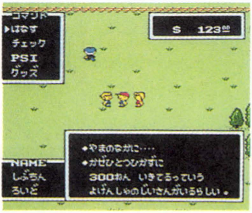
←無口な女の子。テレパシーを使ってみよう。

この町の人たちの話はバラエティ豊か。活気があるんだ。だって、ドロボーまでいるんだよ。おびえて暮らしていたマザーズデイの人々とはえらい違い。ドロボーは、「この金をあずかっていてくれ」と500ドルを渡していったけど、そのまま帰ってこなかった。しょうがない、もらっちゃうぞ。

でも、カゼをうつされるのだけはカンベンしてほしい。いちいち病院へ行ってたらキリがないもん。放っておいたら、少しずつだけどHPが減ってゆく。カゼで死んだ人もいる——まんざらウソじゃないよね。

★健康のひけつを知りたいね

➡300年!? ものすごい長生きだなあ。

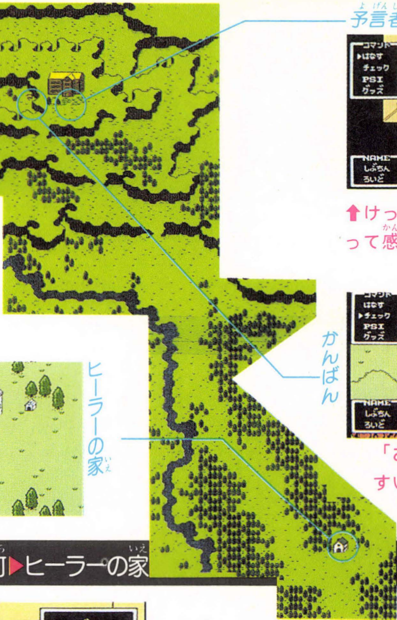


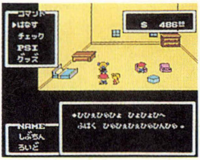


←何をくれるのかな。楽しみ、楽しみ。

カゼのウィルスに根負けしそうだったぼくに、朗報！　とうに300歳をこえてるのに、ピンピンしてる予言者のおじいさんがいるそうだ。住み家はこの近く。予言者というからには、何かいいアドバイスをしてくれるかもね。他の人の話だときまえもいいんだって。持ちきれないほどものをくれるそうだ。うーん、会ってみたいね。

町の北西の山の上に、さっそく訪ねていこう。あ、またうつされた。ゴホ、ゴホ、ゴホ。





⬆けっこう立派なお屋敷って感じ。

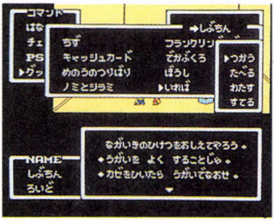


「おとしものをしやすいので注意」

⬇もちろん、お父さんと電話もできる。



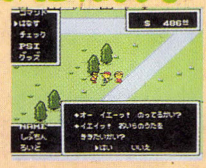
レインディアの町▶ヒーラーの家▶予言者の家



予言者のおじいさんは、わけのわからないことばでしゃべってる。テレパシーで理由がわかった。「おとしもの注意地域」でチェック。おじいさんはお礼に、長生きのコツを教えてくれ、うがいぐすりを山ほどくれた。これで、寒〜いスノーマンに行く勇気がわいてきたぞ。もっとカゼがはやっていそうだもんね。次からは10ドルで買おう。

★一風変わったメロディー？ おぼえられないよ

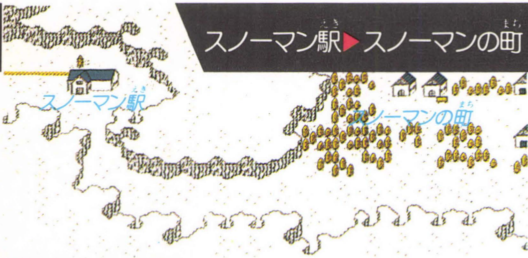
ここまでで、どれくらいメロディーを集めたかな？　3つある!?　レインディアには音楽好きの青年がいて、1曲ひろうしてくれる。でもぼくがおぼえるにはムズかしすぎる、通の音楽なのだ。



STEP5▶スノーマン

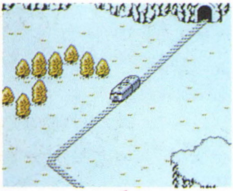
レインディアであずかったぼうしを持ってやってきたスノーマン。一面銀世界のこの町では、どんなことがおこるかな？

スノーマン駅▶スノーマンの町



運賃(ひとり分)	
サンタクロース	36ドル
レインディア	20ドル
ハロウィーン	11ドル

パラダイスエキスプレスは、ここで終点。本来ならイースターまで走るんだけど、事故で一部不通。サンタクロースとイースターの間の橋がこわれてしまったんだ。



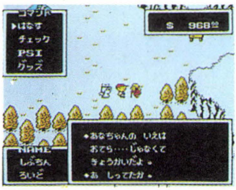
⬆トンネルを出ると!?　なかなか美しい風景だ。

長いトンネルを抜けると、そこは雪国だった——と文学的表現がそのまま。1年中、雪に閉ざされているのだろうか？

レインディアもカゼが多かったけど、ここは寒さのせいか、もっとはやっている。うがいぐすりも持っていることだし、ビクビクせずに、どんどん話をきこう。まず、女の子をさがせ！

★ぼうしの持ち主はこの町にいるのか？

ぼうしの持ち主はアナ。ぼくがずっと探していた女の子だ。でも、なかなかそれらしい女の子はみつからない。あーあ、こんなに寒いのなら、半ズボンなんてはいてくるんじゃなかった。えっ!?　アナの家は教会なの。それなら、かんばんがあったはず。ずっと学校を休んでいるそうだ。いったい何があったのかな。

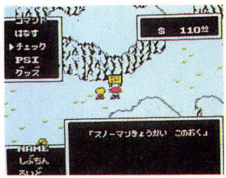


⬆そうか。アナの家は教会なのかあ。知ってたけど!?



SNOWMAN TOWN GUIDE

かんばん



➡「スノーマン教会はこの奥」どのぐらい奥なんだろう。

ジャックの店	
パン	30ドル
うがいぐすり	175ドル
きずぐすり	194ドル
フライパン	300ドル

ホテル	
ひとり1泊	125ドル

雪に閉ざされたスノーマンの町。大きなビルこそないが、ひととおりの生活用品はそろうだろう。病院のかわりに、きずぐすりとうがいぐすりが売られているしね。宿はけっこう高価。フライパンは、アナとパーティを組んだらすぐに持たせよう。パンも必要だ。

※ヒーラー　気・52ドル／柔・88ドル

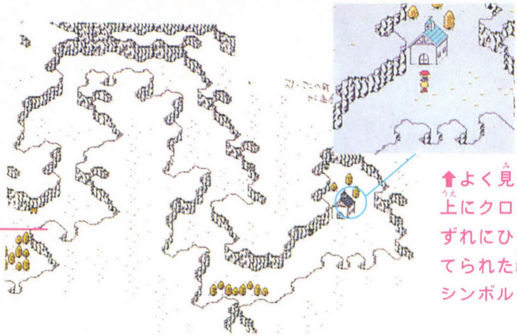
ヒーラーの家に必ず寄ろう

➡自分の本名を入れるといいぞ。

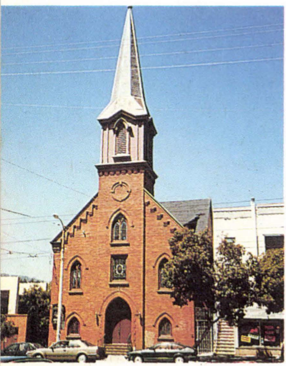


ヒーラーの家の電話で話すと、ぼくのお父さんがプレイヤーに話しかけてくる。ここでは本名を入力しよう。ずっとあとで、びっくりすることがあるのだ。

やっと会えたね！ アナ



⬆よく見ると屋根の上にクロスが。町はずれにひっそりと建てられた教会。町のシンボル？



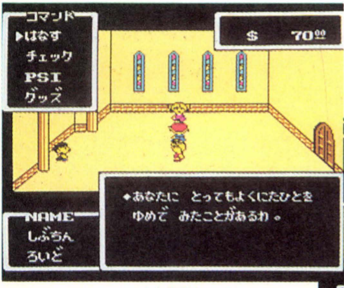
かんばんに従って谷間を進む。だがここも狂った動物たちでいっぱいだ。慣れない寒さで腕もにぶりがちなぼくとロイドは、傷だらけになって教会にかけこんだ。

中にはやさしそうな神父さんと女の子がいた。きっとアナだ！ 気軽に話しかけたぼくだが、なんとなく答えがそっけない。

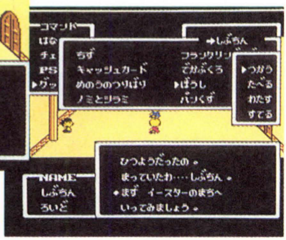
ぼうしとテレパシーでぼくの本当の心を知ったアナは、やっと心を開いた。

「待っていたわ。あなたたちの力が必要だったの」アナも旅に出る決心をした。

アナのお母さんはずっと行方不明。いっしょにさがしに行ってあげよう。

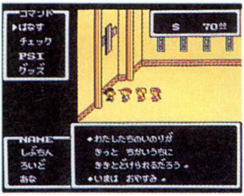


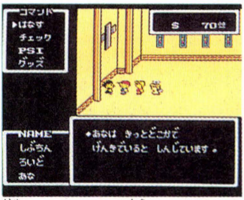
⬆ぼくだって、何度夢に見たことか……。



⬆「イースターへ行ってみましょう」何かあるのかな。

★お母さんをさがしに、出発!!

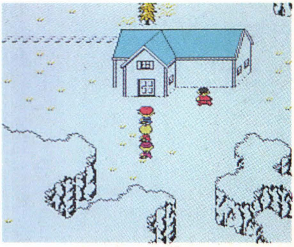




⬆⬇アナが入院したまま教会に寄ると、いつもと違うぞ。

長い道のりの末、やっと出会えたアナ。目的は一見違うようでも、なぜか関係があるように思えるのはなぜ？ アナのお母さんが見つかるとき、ぼくの持っている謎もとけるんじゃないだろうか。

まだ情報は充分じゃない。とりあえずは、鉄道で行けるところはすべて行ってみたほうがいいだろう。旅は初めてのアナをしっかり守りながら、素通りしてしまった町、ハロウィーンへ。「ハロウィーンはとっても恐ろしいところだ」と何度も聞かされてきたけれど、早くアナのお母さんをさがすためにも、話を聞きに行こう。



STEP4 STEP5 ▶冒険の記録

- □ レインディア駅でぼうしをあずかる
- □ 予言者に、いればを届ける
- □ レインディアで情報集め
- □ スノーマン——教会でアナと出会う
- □ ヒーラーの家で、名前を入力
- □ スノーマン駅からハロウィーンへ

Enemies Catalogue

スノーマン周辺　PART 5

寒い地方で生き抜く、しぶとい敵がいるぞ。効率のいい戦い方を研究した方がいいかもしれないね。



HP▶80
OF▶60
DF▶150

いっぴきオオカミ

これはなかなかダメージを与えられないぞ。フリーズも効かない。



HP▶80
OF▶44
DF▶76

ぎんオオカミ

集団であらわれる!? 1匹の攻撃をしのいでも次から次にくるぞ。



HP▶100
OF▶52
DF▶180

しろくま

体力があってダメージを受けにくい、やっかいな動物だ。

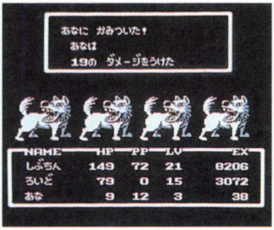


HP▶90
OF▶50
DF▶90

ビッグフット

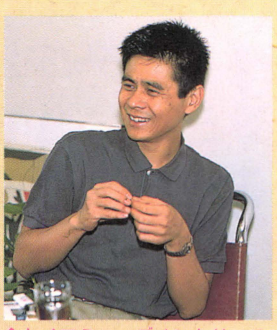
伝説の雪男を発見したぞ。と喜こんでる場合じゃないって。

➡旅に出たばかりのアナがすぐやられる。ガードさせて、じっくり成長を待とう。もうすぐ、たくさんの攻撃PSIをおぼえるから……。



★キャラデザインウラ話

いちばん気に入ってるのは、ダンカン工場の番をしているイヌ。ただののらイヌのくせに「オレの目を見ろ！」だって、自分で考えたのに、「お前、何言ってんだ？」と怒りたくなっちゃいますね!? さるは意味もなく好きなので、あちこちに登場させました。キャラ以外では、パンとパンくずのシステムが気に入っています。われながらいいアイディアでしょ？ これで「ルーラ」に現実味が加わったし…。（糸井重里・談）

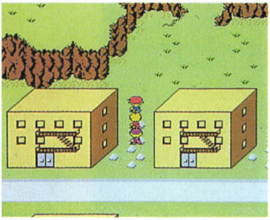


⬆ケイアミューズメントリースの「甲子園」に今ハマッている

STEP6▶ハロウィーン

恐ろしい町、行きたくないところ――と人々の口にのぼってきたハロウィーン。避けられるならそうしたいけど、今は楽しいバカンスで来ているんじゃない。わずかなヒントでも得られるのなら、行ってみなくちゃならないよね。もともとはにぎやかな町として栄えていたハロウィーン。いったい何がおこったのだろう。

★町の人たちはみな、恐怖におびえてる

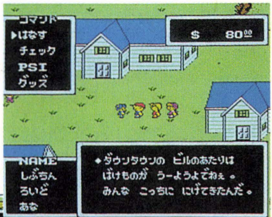


⬆すっかり荒れはてて……。入れるビルはあるかな。

駅のすぐそばには、大きなビルがいくつもそびえ立ち、広い大通りが何本も通っている。しかし、全く人かげがない。これでは廃墟だ。ここにいたはずの人たちは、どこに行ってしまったんだろう。東の岩かげにかんばんが立っているぞ。

かんばんによると、このダウンタウンとは別に住宅地があるらしい。

整備されたダウンタウンを離れ、山ぞいに住む人たちがたくさんいた。それでも、異様な現象はここまで迫っている。ゆうれいが出現するのだ。原因も理由もわからない。人人はただとまどっている。なにか力になれないのかな。



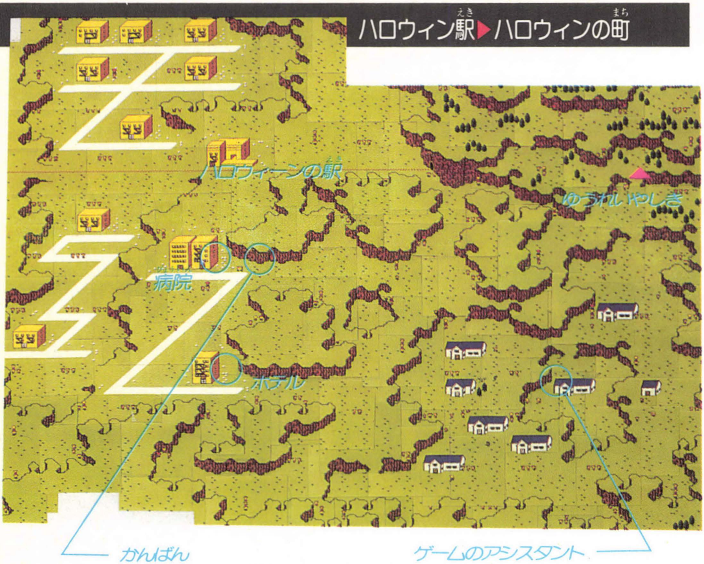
➡「ビルのあたりはばけものが……」

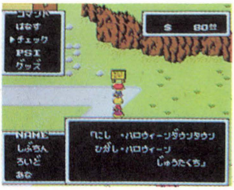


⬅「おれのうちにもゆうれいが出てさ…」

特にひどいのはローズマリーさんの家。このへんでは「ゆうれいやしき」なんて言われてるらしい。たしか、ゆうれいやしきの噂は遠くの町でも聞いた。恐ろしいからやめろとか、怖いけど行ってみたほうがいいとか、そんな話だった。これは何か秘密がありそうだ。もう少し話を聞いて、準備を整えてから行ってみることにしよう。

ハロウィン駅▶ハロウィンの町





↑「にしダウンタウン ひがしハロウィーン住宅地」



↑どうせなら、もっとたくさん出現してくれればなあ。

ホテル	
ひとり1泊	78ドル

病院	
治療(外来のみ)	18ドル

町は荒れはてている。病院は入院設備がないので、意識不明者がいるときは他の町まで行かなくてはならないのだ。

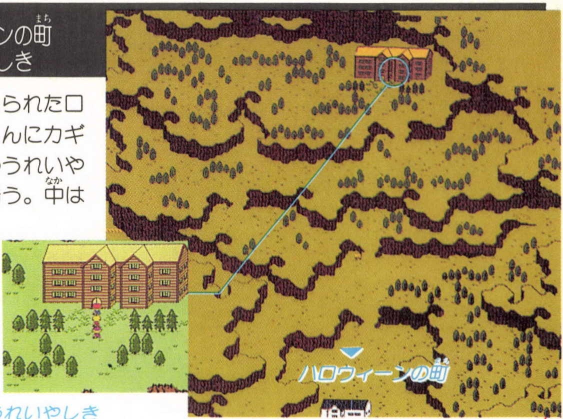
ゲームのアシスタント	
情報ひとつ	1000ドル

アシスタントはヒントを3つ教えてくれるが、「いいえ」と答えると消えてしまい、2度と現れない。

HALLOWEEN TOWN GUIDE

ハロウィーンの町
ゆうれいやしき

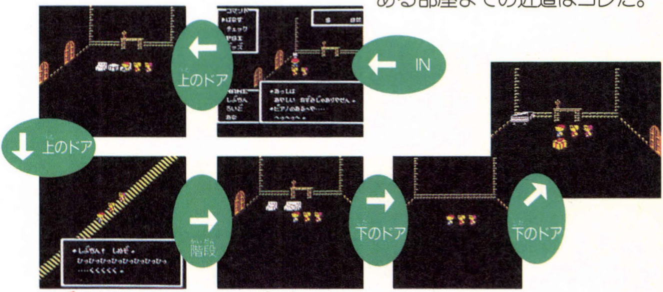
家をのっとられたローズマリーさんにカギをもらい、ゆうれいやしきへ向かおう。中は超ムズの構造だから、パンを必ず数個持参。



ゆうれいやしき

★さすが、ゆうれいやしき

強敵も多い内部。ピアノのある部屋までの近道はコレだ。



★古いピアノが曲を……

何度も倒れそうになりながら、迷路のようなゆうれいやしきを進むぼくたち。入り口でねずみがつぶやいていた「ピアノのある部屋」はどこにあるんだろう。2つめの長い階段を駆けぬけると、あったー!! ピアノがあったぞ。古いピアノはひとりでにメロディーを奏でた。そう、メロディー④はこんなところにあったのだ。



メロディー④
入手

★あとは歩くしかなさそうだ





↑こわれた橋の北をまわって、線路ぞいに進もう。

鉄道で行ける町は、これですべて行ったことになる。サンタクロース駅とイースター駅の間のこわれた橋を、自分たちの足でこえて行くしかないのだ。

あとは、自分の力とちずだけがたより。アナの言っていたイースターの町をめざして歩いてゆこう。未知の敵も出現するから、気をひきしめて。

STEP6▶冒険の記録

- □ ハロウィーンで情報集め
- □ ゆうれいやしきのカギ入手
- □ ゆうれいやしきを攻略
- □ サンタクロース駅から砂漠方面へ

これからの旅は——残るナゾ

- ●メロディー、あと4つはどこに？
- ●もうひとりの友だち、テディはどこに？
- ●ホーリー・ローリー・マウンテンに行く方法？
- ●そして、本当の敵はいったい誰？

ずいぶん長い旅をしてきたように思えるけど、物語はまだ序盤。キャラクターを育てるパートと言えるだろう。ただし、これ以降はその育ったキャラクターで、次々に起こる事件を解決していけるはず。物語もある方向へ向かって流れていく……。

Enemies Catalogue

PART 5

墓場と同じような姿の敵もいるけれど、ケタ違いに強い。特にカッチュウなんて、出会ったら逃げたくなる。だが、逃げられる可能性は50%前後…!? その間にもうやられちゃうよね。うまいパーティプレイの方法がきっとあるはずだから、正面から立ち向かおうぜ!! こわくなんか……な、ないぞ〜っ。

ゆうれいやしきの内部



HP▶50
OF▶34
DF▶64

バイオこうもり

たちばも考えるけど毒針攻撃が加わって、手ごわいぞ。



HP▶100
OF▶30
DF▶160

アラームゴースト

強さより、体力の多さとＤＦの高さが気になる。仲間もよぶ。



HP▶78
OF▶40
DF▶120

ダストゴースト

消え去る直前に燃えだし、ぼくらをまきぞえにする。



HP▶70
OF▶50
DF▶80

ゾンビ

ブレインショックでぼくらを混乱させる。わらうのがイヤミだ。



HP▶90
OF▶62
DF▶90

ぼうりょくゾンビ

押しの一手で、もくもくと攻撃してくる。こういうのもコワイ。



HP▶90
OF▶42
DF▶128

ちみどろゾンビ

最後の一撃にやられると意識不明に。あまり会いたくない相手だ。



HP▶120
OF▶68
DF▶150

カッチュウ

この場所のイヤな奴ベスト１。こちらのＰＫは、ほとんど効かず。

ハロウィン周辺

Ｐ62の敵キャラの出現のほかに、レッドスネークも加わる。山あいの町のせいか、くま、イーグルが多いような気もする。



HP▶150
OF▶50
DF▶160

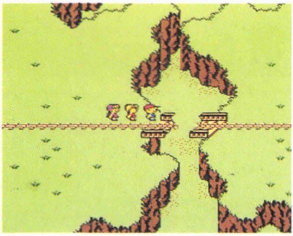
レッドスネーク

なかなか攻撃を加えにくい。そのうえ逃げようとするなんて…。ＥＸ高。

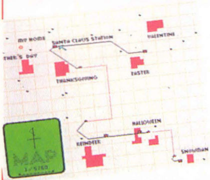
STEP6▶アドベント砂漠

残る町はイースターとバレンタイン。どちらに行くにせよ、サンタクロース駅の先の壊れた橋をこえて行かなくてはならない。しかし、橋の先とイースターの間には、広大なアドベント砂漠が横たわっているのだ。体力回復グッズを持って、さあ、出発しよう。

★サンタクロース駅から先は……



サンタクロース駅から線路ぞいに東へ進むと、なるほど、これじゃ鉄道が不通になるのも無理はない。大岩と違って、ぼくらの力でなんとかすることはできないんだ。壊れた橋を北上していくと山の間をなんとか通れるみたいだぞ。



ときどき坂を上ったり下ったりしながら北東→南東へ進むと森が見えてきた。どうやら東へ抜けたようだぞ。あまり北へ行きすぎないようにしてね。森を東へ進むと黄色い砂地がある。ここがアドベント砂漠。イースターの町へ行くには、さけては通れない道なのだ。

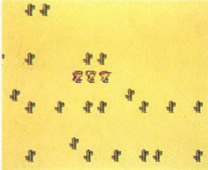


アドベント砂漠に出現する敵は、ケタ違いに強い奴ばかり。レベルがやや高めでも、きっと苦労することになるだろう。ここでも3人3様にパンを使って、うまく切りぬけたい。まふうじのコインは必携。

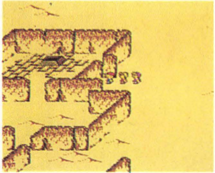
ここでは、アドベント砂漠の攻略法を先に紹介するが、どうしてもツライのなら、がんばって先にイースターへと足を運んでみてもいいだろう。そのほうが、ちょっと便利な気もする。

ただし、この砂漠で苦労をしてレベルを上げておけば、今後何かと有利なのも事実。さあ、どっちのコースを選ぼうか？

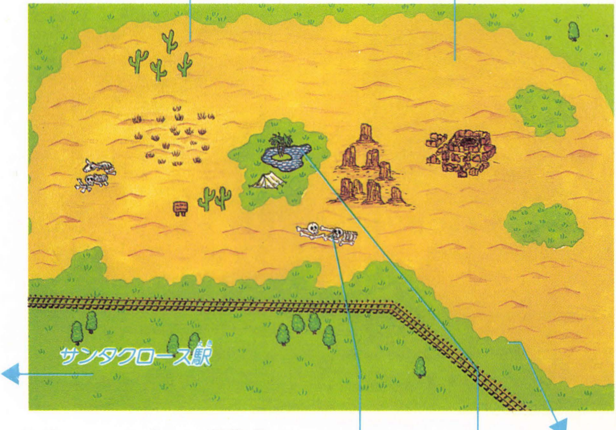
ちょっと歩いただけでは、砂しかないように見えるアドベント砂漠。じつは、こんなにいろいろな風景がある。目印になりそうだよね。



➡不思議なサボテンもどこかにあるんだって。



⬅サルがたくさんいる、不思議な遺跡がそびえたつ。

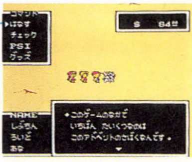


地図をまめに見て、現在地をたしかめよう。ポイントはオアシスと遺跡。まず、オアシスに足を向けてみよう。

敵の出現も多いけど、特徴を見わけて。敵によってはすぐ逃げたほうがいい場合があるぞ。



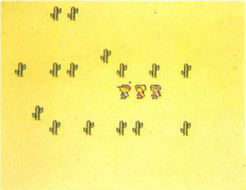
⬅ホネもあちこちに落ちている。不気味だけど話してみよう。

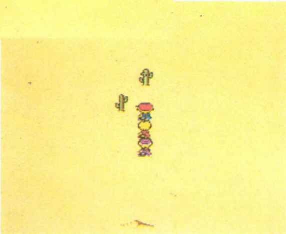


⬅オアシスもある。へんなおじさんと飛行機、戦車が……。

THE ADVAHT des.
AREA GUIDE

★あるのは屍とサボテンだけ!?





➡「心に何か…」ときたら即テレパシーだ。

ごろごろころがっている骨の山にバカにされたり、はげまされたりしながら進んでいくと顔のついた、へーんなサボテンがあった。これはコワイ。おそるおそるチェックしてみると、なにかテレパシーのようなものが……。そう、これが、うたうサボテンだったんだ。メロディー⑤をしっかりおぼえたかな？ 目印はないけど、きっと見つかるからさがしてね。

ラシドファ？ 短かいけれど、きぼうのオカリナを吹いてみたら納得。あと3つはどこにあるのかな。

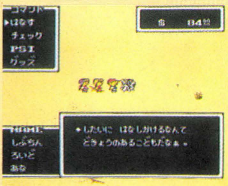
メロディ⑤ 入手

これでメロディーも５コめ。きぼうのオカリナを使ってみよう。

★砂漠にはキケンがいっぱい



➡地雷って、目印ついてないからなあ。



➡ぼくってそんなに度胸あるかしら？

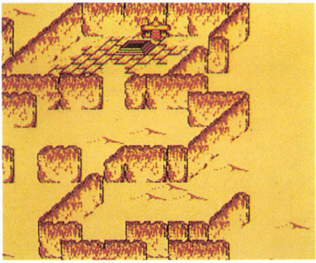
なんてったって、ここは砂漠。たくさんの屍がころがっているが、ぼくらもいつ、その仲間入りをしないともかぎらない。

かなりコワイのが、地雷。オアシスのおじいさんが、前の前の戦争のとき（第１次世界大戦のコトかなあ？）うめたもの。あぶないから、できるだけ掘りおこしたんだけど、ひとつだけ残っているんだって。これだけ広いから出会わずにすむかもしれないけど、気を付けてね。

★飛行機で遊覧飛行できるぞ



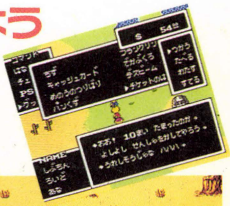
←持ちものがいっぱいだと乗れない。

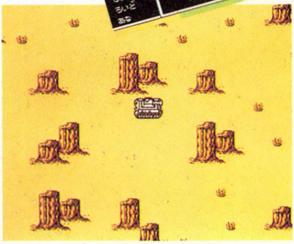


ちずにマークされたオアシスの地点にはおじいさんが。飛行機で遊覧飛行させてくれるんだ。
Aコース（砂漠周辺）　5ドル
Bコース（マイホーム・動物園ダンカン工場）　10ドル
Cコース（展望台・港・バレンタイン・イースター）15ドル
以上3コースある。値段はひとり分。3人分払ってね。よく地上を見ていると、いろいろな発見があるぞ。

そうそう。このおじいさんの孫娘がスノーマンの町にいたっけ。おぼえてる？

★チケットの半券を集めよう



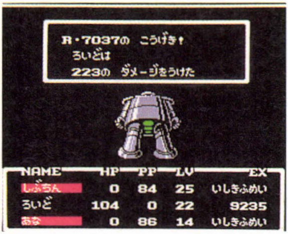


遊覧飛行ご利用の人にダブルチャーンス!! 使用ずみのチケットの半券10枚で、なんと戦車を貸してもらえるんだ。1回の飛行で3枚集まるから3×4＝12で、ちょっと半ぱだけど、4回飛行機に乗ればOKってわけ。10枚以上集まったら、おじいさんに渡そう。これで戦車に乗り込めるぞ。

戦車は頑丈なキャタピラで敵を踏みつぶし、ザコ敵は一切出現しなくなる。ただし、砂漠の砂の部分（黄色の地面）以外は進入できない。

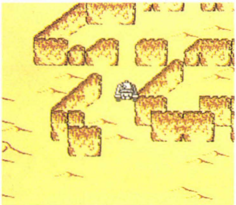
乗り降りはスタート地点でだけ可能。そこにおいていけば、あとでまた来たときにも乗れる。ま、うっかりどこかで壊しちゃったりしなければのハナシだけど。おじいさんが大切にしてきた古い戦車なんだ。

★サルとロボットに守られた遺跡



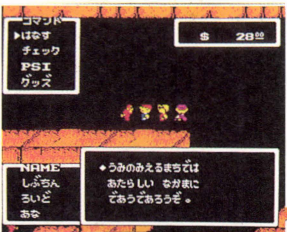
飛行機の窓から見えた、あやしい建築物をおぼえているかな？　気になったぼくたちは、さっそくそこに行ってみた。ところが入り口には巨大ロボット、R・7037がいてまったく歯がたたない。ここに入るにはレベルが足りないんだろうか？

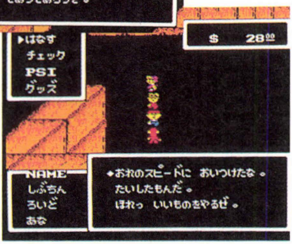
よし、いいことを思いついたぞ。あの戦車に乗って来てみたらどうだろう？　このアイディアは大正解!!　古い戦車だけど、砲台はまだ使える。ものすごい破壊力で、R・7037を倒したぞ。でも、このバトルで戦車は壊れてしまった。きっとおじいさん、がっかりするだろうなあ。あとで修理できるかな。



⬆戦車でR・7037に立ち向かえ!!

★サルのいうことはウソばっかり!?



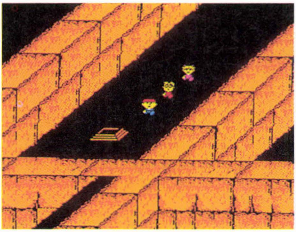


➡スピードカプセルをくれるサルもいるのだ。どこにいるのかな？

ここは巨大な遺跡。敵は出現しないので、ゆっくりチェックして回れるけど、これはけっこう広いぞ。地下2Fまで来るうちたくさんのサルと出会った。でも、どの道案内が本当だったのかさっぱりわからない。

遺跡の中の箱にはサイパワーストーンが入っている。お店で買えない便利アイテムだから、しっかり手に入れておこう。サルの話にも真実はかくされている。メモをとった方がいいかも。

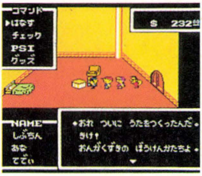
★ここにもマジカントへの道があった



地下2Fからさらに進むとどこかで見たことがあるような洞窟へ。いちばん奥にはピンク岩がそびえ立つ。テレパシーを使ってみると……。ここもマジカントへのワープポイントがあったのだ。マザーズデイの洞窟とどう違うのかな？

①キューピーにんぎょうなぜなくの
②それはカナリアがなくからよ
③サルがうたえばピアノもうたう
④ピアノはおばけがひくのかな
⑤さばくのサボテンさびしそう
ひとりでよなよなうたってる
⑥ドラゴンたおれておんぷがのこる
⑦イヴがさいごにうたうとき
クイーンマリーにじかんがもどる
ラララふしぎなララバイよ
ララバイ　バイバイ　さようなら

★ギター男のうた



マジカントのギター男に会ってみるとうたが完成していた。よく聞いてみると、すごく重要な情報がかくされているじゃないか!!

つまり、次はドラゴンなのだ。地下大河へ急げ!!

★ドラゴンがついにめざめた!!



メロディー⑥入手

ぼくがレベル25になったとき、ついにドラゴンが目をさました。しかし、そのパワーは想像以上。PSIパワーをフルに使用してもそう勝てるもんじゃない。何度かのチャレンジののち、とうとうドラゴンを倒したぞ!!

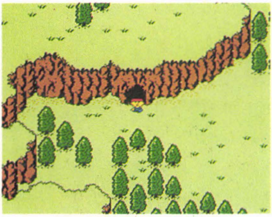
どうしても負けちゃうなら、レベルをもっと上げてから再チャレンジしに来よう。

ドラゴンが守っていたのは、古い楽譜。すんなりぼくらに見せてくれた。ミファソミレミファレ？　さあ、ずいぶん曲らしくなってきたぞ。

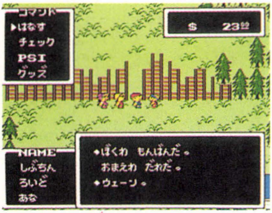
STEP7▶イースター

イースターの町に大人はいない。小さなこどもたちが一生懸命、町を守っている。怖いのを必死でガマンして門の番をする子もいる。いつかお父さんお母さんが帰ってくると信じている。でも、この子たちだけではどうすることもできないみたいだ。いったい何者が、いったいどこへ、大人たちを連れさったのだろう。何のために。

★大人がどこかへいっちゃったよう



⬆サルの遺跡を通ってマジカントから出ると、こんな所に着く。



⬆ほんとは泣きたいのに、じっとがまんしてるんだね。

アドベント砂漠のはるか南東。おいしげった針葉樹にかこまれた町イースターがあった。そばにはイースター駅もあるけど、橋が壊れてすっかり孤立。訪れる人もない。

町の中に大人の姿はない。そういえば、イースターに行ったっきり行方不明になった大人もいるらしい。アナのお母さんも、ここでいなくなったんだろうか？

それから、このイースターには不思議な力を持つ赤ちゃんがいるらしい。もしかして、ＰＳＩ能力？　この赤ちゃんにはぜひ会ってみたいね。どこにいるのか。どんどん話を聞いて居場所をさがそう。相手はこどもばっかりだけどね。もちろん。

大人たちを連れ去ったのは大きな空飛ぶ船？　もしかしてそれはＵＦＯのことだろうか。いったい、どこへ連れていったの。まさか!?

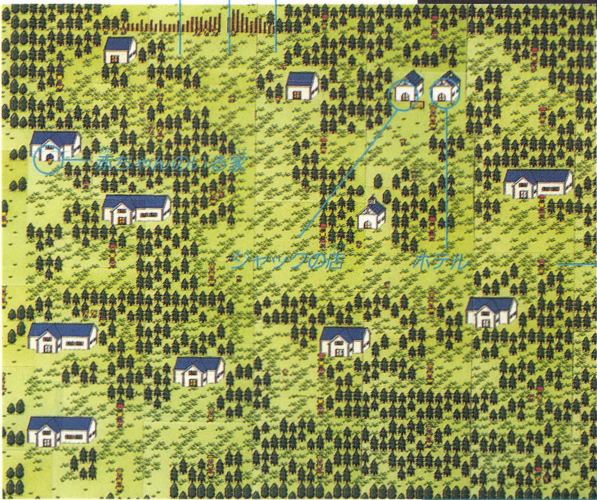
「山のほうで父ちゃんたちの声が聞こえたような気がする」という男の子も。でも、遠すぎてさがしに行けない、と悲しそうだ。



⬆大きな空飛ぶ船が!!　でもこの子たちには何もできなかった。

小さなお店やホテル、そして誰もいなくなった教会もある。すべてこどもたちが守っているなんて、なんてえらいんだろう。なにか力になってあげたいね。

イースターの町

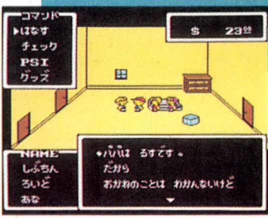


ジャックの店	
パン	30ドル
きずぐすり	194ドル
いいフライパン	700ドル
エアガン	1400ドル

ホテル	
ひとり1泊	無料

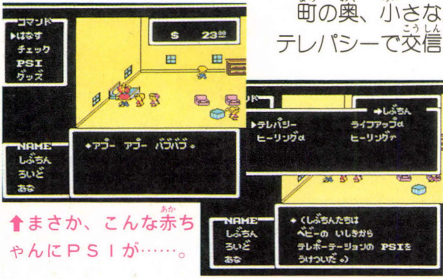
ホテル代は親がいないため、息子がタダにしてくれる。ジャックの店にはCD機と電話があるぞ。やっとここまで来たんだから、セーブしておいたほうがいいと思うよ。

EASTER TOWN GUIDE



⬆あとでお父さんにしかられたりしないかな？ 心配。

★赤ちゃんがテレポーテーションをくれる!?



⬆まさか、こんな赤ちゃんにＰＳＩが……。

町の奥、小さな家で赤ちゃんを発見！　テレパシーで交信してみると、赤ちゃんのＰＳＩ能力、テレポーテーションが、ぼくとアナに受け継がれた。今までに行った町には、これで自由に行くことができる。ただし、このテレポーテーションには助走が必要なんだ。だいたい、マジカントの町のかこいの距離（１辺）ぐらいは必要。障害物にぶつかると、ひどい目に会うぞ。腕に自信があるなら、障害物の直前で曲がってもOK。また、助走中にドアやトンネルの出口などは通過できない。そして、パンくずも無効になる。ワープしながら、パンをまくなんてできない。

湿地帯

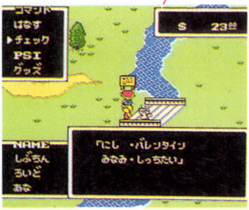


⬇この家にはピッピがいるぞ。

湿地帯▼バレンタイン

となり町バレンタインに行くには、湿地帯を通らなくてはならない。途中に、あのなつかしいピッピがいて、ぼくらの体を休ませてくれた。ここは新しい敵ばかりで、すっかりまいっていたからうれしいね。家の外のゴミ箱にはロイドのお父さんも。とっても心配そうにしている。





←「にしバレンタイン、みなみ湿地帯」

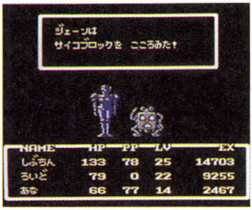
⬇この橋まで来れば、いやな湿地帯はおわり。



湿地帯を抜け、川にはさまれた林を北上していこう。もし体力に自信がなければ、ピッピのいた家からパンをまいておくのもいいね。ほら、バレンタインの町の入り口が見えてきたぞ。

アドベント砂漠▶イースター周辺

敵の攻撃はますます激しくなってきた。攻撃パターンも複雑で、仲間どうしでフォローしあったり、一瞬のスキも与えない連続攻撃をしたりと、油断できない。
特にアドベント砂漠はすごい。何度か意識不明におちいるのは、かくごしたほうがいいだろう。攻撃補助のPSIも使いこなそう。



⬆ジェーンとエナジーロボ。イヤな組み合わせだね。


HP▶100
OF▶62
DF▶100

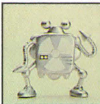
ガビラン

ぼくたちの水分を吸収して、能力を低下させる恐ろしい奴。


HP▶130
OF▶54
DF▶200

タイタニー

さいみんじゅつを連発。こっちのパーティはめちゃくちゃに。


HP▶80
OF▶60
DF▶90

エナジーロボ

エネルギーを注入して自分や仲間のHPを回復。ラストに爆発。


HP▶120
OF▶62
DF▶170

ジェーン

不敵な微笑を浮かべるとDFアップ。フリーズ、サンダーは無駄。


HP▶80
OF▶45
DF▶80

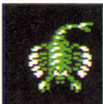
スターマン

PKビームα、γ、サイコシールドを使う。こっちもPSIで応戦。


HP▶80
OF▶45
DF▶95

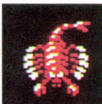
スパイダー

きたない言葉を投げつける。仲間も呼ぶ。毒針も要注意だ。


HP▶75
OF▶60
DF▶80

サソリ

砂漠につきもののサソリ。バイオサソリと一緒に出現することも。


HP▶100
OF▶60
DF▶150

バイオサソリ

毒針だけでなく、石針も使う。動けなくなるからやっかいだ。


HP▶100
OF▶65
DF▶128

がらがらヘビ

からぶりーっ。とにかくヒットしにくい。最後の一撃が強烈だ!!

Enemies catalogue

PART 6



HP▶120
OF▶84
DF▶160

タランチュラ

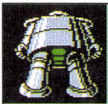
1匹ならいいけど、たくさん出現するとうっとおしい。HP高し。



HP▶80
OF▶54
DF▶80

デスバーボット

血の色のバーボット。PKビームγが炸裂!! 炎、サンダーに強い。



HP▶1000
OF▶300
DF▶600

R·7037

PSIはほとんど効果がない。生身の人間に勝ち目はない!?



HP▶65
OF▶42
DF▶50

オメガソーサー

リトルソーサーと似ているが、PKビームαを使ってくるぞ。

イースターでひと息つけたのもつかの間。東に広がる湿地帯も強敵ぞろい。逃げるのも手だけど、このあたりでレベルを上げておかないと、これからますますツラくなるぞ。ムリヤリ、レベルアップの旅をすることもないが、余力があるうちはなるべくがんばってみよう。

湿地帯



HP▶160
OF▶70
DF▶160

バイソン

湿地帯にひそむ水牛。狂暴化している。PK攻撃が効果的。



HP▶85
OF▶50
DF▶110

ムーク

ほとんど何でもアリのPSI攻撃。まずサイブロックを!!



HP▶120
OF▶80
DF▶150

つよいワニ

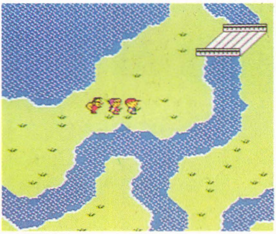
じりじりとにじりよるのは普通のワニと同じ。でもつよいんだ。



HP▶120
OF▶80
DF▶150

キャロライン

なにかあやしいことをする。ビームは効かないぞ。



←湿地帯は先が見通せないので、つい行ったり来たり。でも、それが手痛いダメージのもと。マップを見てね。

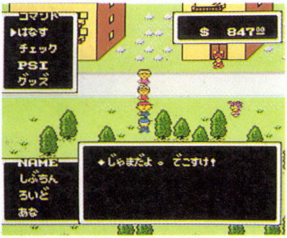
STEP ▶バレンタイン

にぎやかだけど、ちょっとうるさすぎない？　町の中は不良でいっぱいのバレンタインにやってきた。ちょっと心がワクワクしちゃうのはなぜ？　べつに不良にあこがれているわけじゃないけど、何かが起こる予感がするんだ。いいこと？　悪いこと？　それはまだわからないけど、旅に重要なことだと思う。

★にぎやかで、不良もゴロゴロ



バレンタインの町で大きな顔をしているのはブラック・ブラッド団という不良グループ。略してブラブラ団とかBB団と呼ばれているらしい。静かだった町は大混乱。町を愛する人たちは困りはてている。活気があるように見えたのはまちがいだったのかな？

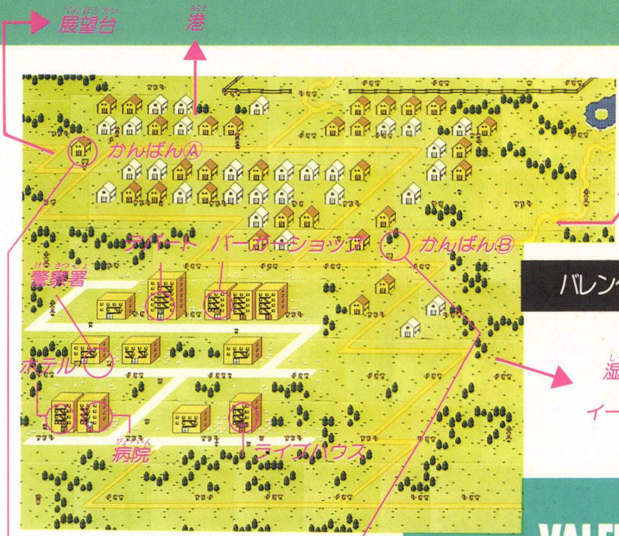


町をうろうろしている少年に話しかけてみると、「じゃまだよ、でこすけ」「おら、おら、おら……」とケンカをふっかけてくる。きたないことばをなげつけられて、ぼくはちょっとひるんだけど、怪物にくらべればかわいいもの。こらしめてやるぞ。

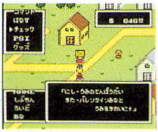


ちょっと不良っぽいけど、そんなにタチの悪くない人たちもいる。ぼくとアナは恋人どうしかって？　えーっ、ぼくらはそんな。ねえ、アナ？　赤くなったぼくを見て、ロイドは不思議そうな顔をしてる。

バレンタインの町がさわがしくなったのは、山の上に黒い雲がかかってからだ——町も人もそれからおかしくなった、とあるおじさんはいっていた。ホーリー・ローリー・マウンテンのことだ。いったい、どんな関係があるんだろう。暴力が日常茶飯時では、とても安心しては暮らせない。



バレンタインの町



➡西は展望台
東には港が。



➡東にはマウ
ンテンがある。

VALENTINE TOWN GUIDE

デパート

2F	どくけし	20ドル
	ぜんそくスプレー	148ドル
	きずぐすり	194ドル
	さっちゅうスプレー	300ドル
3F	オレンジジュース	5ドル
	パン	30ドル
	スポーツドリンク	75ドル
	いちごどうふ	975ドル
4F	ライブのチケット	350ドル
	ナイフ	580ドル
	ロープ	600ドル
	サバイバルナイフ	1200ドル

バーガーショップ

オレンジジュース	5ドル
フライドポテト	15ドル
ハンバーガー	25ドル

ホテル

ひとり1泊	165ドル

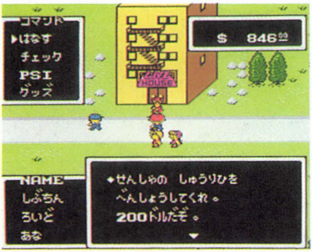
病院

治療（外来）	92ドル
治療（入院）	480ドル

ダフ屋

ライブのチケット	1200ドル

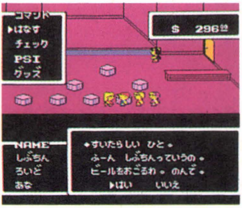
★ライブハウスは大人の世界!?



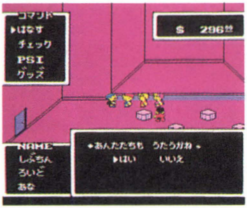
⬆ここは払ってあげるのがいい子というものさ。

バレンタインの町の中でも、ひときわハデなビルがこのライブハウス。入ってみようか？　でも、もし戦車を壊した前科があると、入り口にあのおじいさんが立っている。泣きそうな顔で「戦車の修理費200ドルをくれ」と言うぞ。わーん、ごめんなさーい。

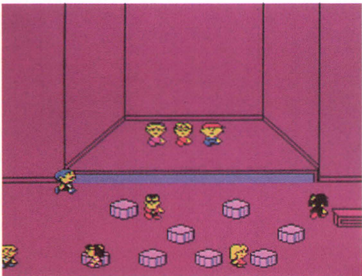
それにチケットも必要。ダフ屋で買うより、デパートがお得だ。



➡中にはお酒をおごってくれる女の人が。でも…。

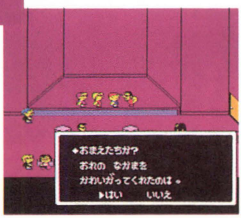


⬅ステージで1曲。これは未成年でも関係ないね。



気分よくステージに上ったぼくたち。初めて来た町なのに、こんなにはしゃいじゃっていいのかな。

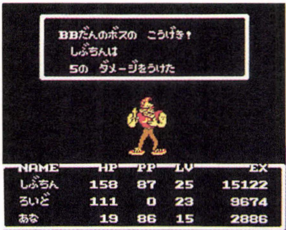
でも、客席のみんなも大ノリしてる。歌いはじめたら止まらないよね。大きな拍手がうれしい。



⬅不良の方が、かってにからんできたのに、ねえ。

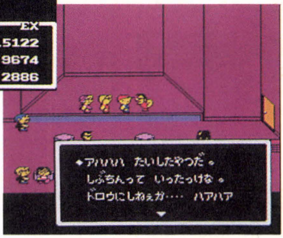
ステージを下りようとしたぼくらのところへ、ひとりの男が近よってきた。ほめてもらえるのかな？　ところがこいつは、町の不良たちのボス。子分の仕返しをしようと、ぼくらにつめよって来た。

★ちょっとつっぱってるけど本当は……



↑いきなりのバトル、それもひとりでなんて、ちょっと不安。でも、がんばればすぐ解決するよ。

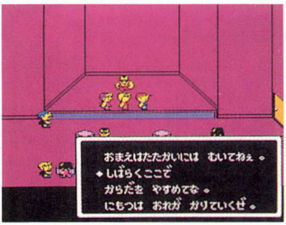
ＢＢ団のボスとの戦いは、ぼくと1対1。オートもＰＳＩも使えないけど、ぼくの勇気を認めてくれたボスは、ひきわけ(ドロウ)を提案。



←まるで青春映画のような展開に、ちょっとテレちゃう。でも、本気でなぐりあっても仕方ないか……。

★テディが仲間になったぞ



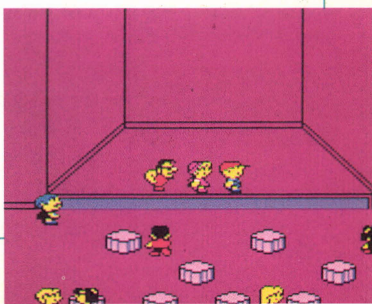


話を聞いてみると、ボスの両親はマウンテンで殺されたらしい。かたきをとりに、一緒に行きたいんだって。どうしようかな。でも、「いいえ」ばっかりセレクトしてると、そのうちパパが出てきて、マイホームに戻されちゃうぞ。

ボスの名はテディ。ロイドに、「お前は闘いに向いてない」と、お休みをすすめた。また、どこかでロイドには会えるだろう。

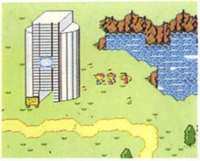
ロイドとはしばらくお別れ。また会おうネ!!

※実はテディに会わなくてもゲームクリアできる方法があるぞ！

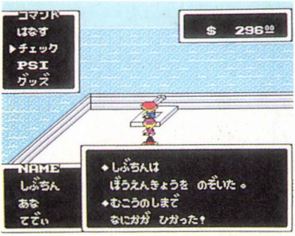


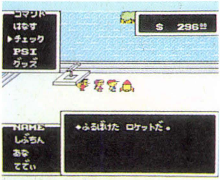
★展望台――何が見えるかな



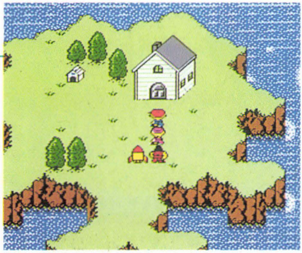


←港には世界一の釣師がいて、長話を。いつの間にか夜があけたらHP、PPがフルになってるぞ。まるでホテルみたいだね。

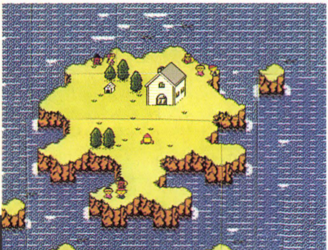




←展望台。エレベーターで屋上に行き、奥の望遠鏡をのぞくと……。おっ、ロケットが来た。

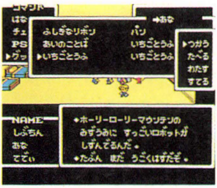


↑ロケットに乗り込むと、自動的に北の島へ飛んで行くぞ。



科学者の島

★いちごとうふをプレゼント

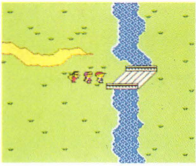


↑いいことを教えてもらっちゃった。

展望台からロケットで島へ到着。島には3人のおじさんが住んでいる。離れ小島で、都会の食べ物に飢えている。いちごとうふを持っていくと、あいのことば(科学者)、のろいのことば(助手B)、そして「マウンテンの湖にロボットが沈んでいる」という情報（助手A）をくれるぞ。ちゃんと3人にひとつずつプレゼントしてね。

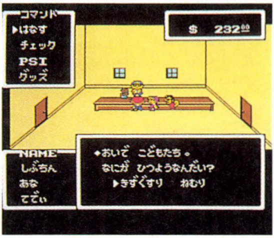
★よし、マウンテンに行ってみよう

バレンタインの町



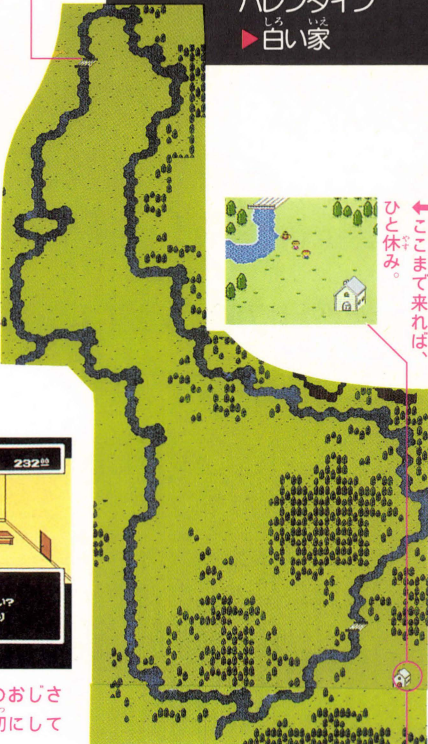
⬆がんばんを頼りに、東の出口から出よう。

まだ不安でいっぱいだけど、強い仲間もできた。山へ行ってようすを見てこよう。



⬆家の中には科学者風のおじさんがいて、ぼくらに親切にしてくれるんだ。

バレンタイン
▶白い家



⬅ここまで来れば、ひと休み。

白い家

ホーリー・ローリー・マウンテンに行くための大まかなルートは、バレンタイン▶白い家▶洞窟▶山小屋▶湖　そして……!?

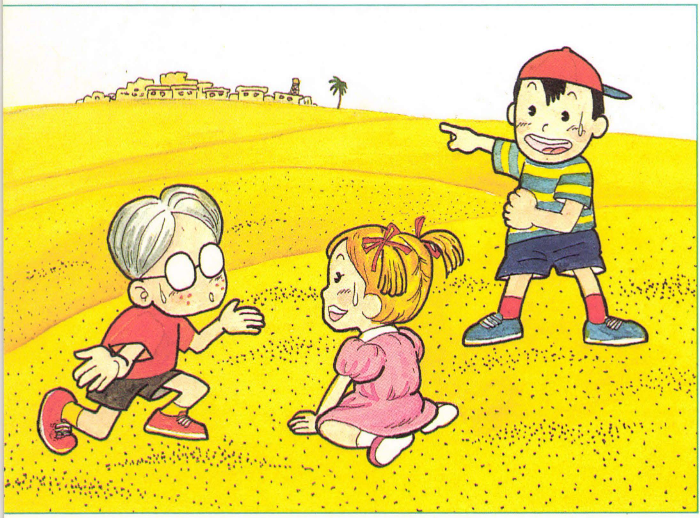
出発する前にパンをたくさん用意しておくことを忘れずに。たとえどんなにレベルが高くなっていても、ここからの道は大変。全滅する前に体力を回復できるように心がけていこう。パンくずは、めのうのつりばり、テレポーテーションで無効になることを忘れないでね。

白い家に着くまでがんばれば、ひと息つける。もう少しだぞっ。

STEP6 ▶ 冒険の記録

ストーリーもいよいよ後半へ突入し、ドラマティックな展開の数々にびっくりしていないかな？　これからももっとたくさんのイベントがぼくらを待ちかまえている。忘れものがないかどうか、しっかりチェックしてね。（順番は前後してもOKの部分があります）

- □ 顔のあるサボテンにテレパシー
- □ 飛行機で遊覧飛行をする
- □ 半券を10枚集め、戦車に乗る
- □ 戦車でR・7037を倒し、遺跡へ
- □ 遺跡内部からマジカントへワープ
- □ マジカントでドラゴンを倒す



Enemies catalogue

PART 7

バレンタイン周辺



HP▶90
OF▶68
DF▶90

とうぞくカモメ

盗賊というくらいだから、どろぼうはお手のもの。



HP▶80
OF▶60
DF▶125

ブラブラだん

バレンタインの町の中でゴロをまいている。まじめにやれーっ。



HP▶150
OF▶68
DF▶150

バッファロー

特殊な攻撃はしてこないが、DF、HPともに高い。

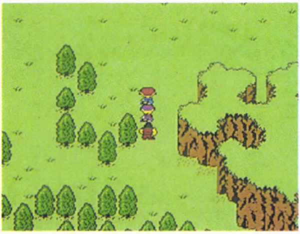
STEP7・8▶冒険の記録

- [ ] 新しい洞窟からイースターへ
- [ ] 赤ちゃんからテレポーテーションを教わる
- [ ] 湿地帯を抜けてバレンタインへ
- [ ] ライブハウスでステージに上がり、うたう
- [ ] テディとけんかを……
- [ ] ロイドと別れ、テディと仲間になる
- [ ] 展望台→島で情報を聞く
- [ ] ホーリー・ローリー・マウンテンへ向かう

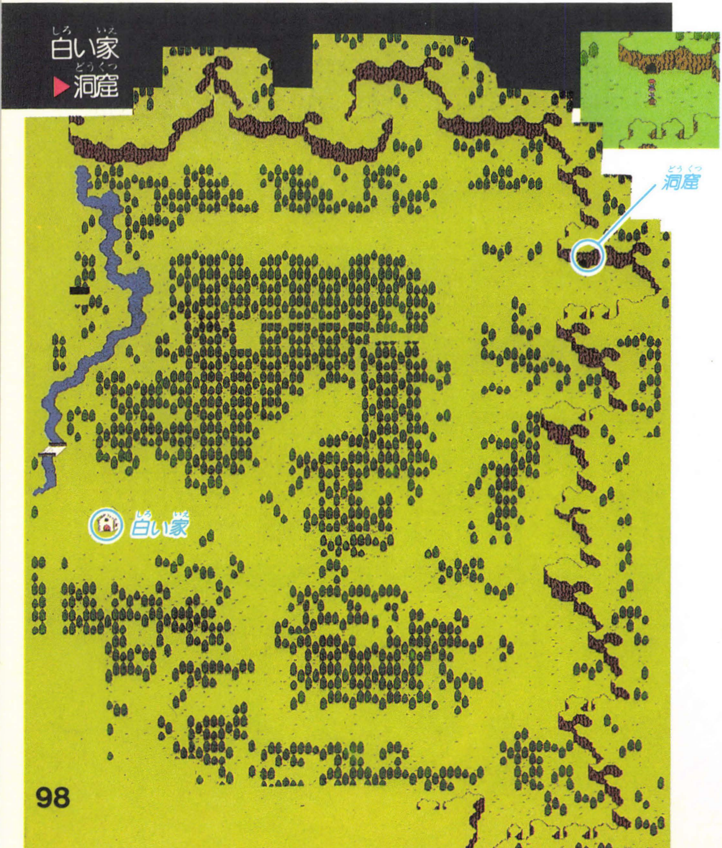
HP→ヒットポイント　OF→オフェンス　DF→ディフェンス

STEP 9 ▶

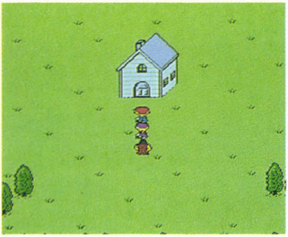
ホーリー・ローリー・マウンテンをめざせ!!



とうとう、あのホーリー・ローリー・マウンテンへ行くときがやってきた。黒雲がたちこめる、謎の山。アナのママが、テディの両親のかたきが、イースターの大人たちがいるという、ホーリー・ローリー・マウンテン。ぼくの知りたい本当の話も、きっとそこに!!

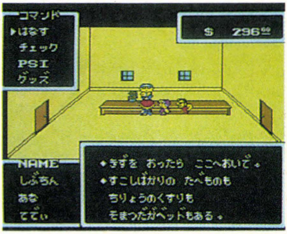


★白い家は重要な中継地点だ

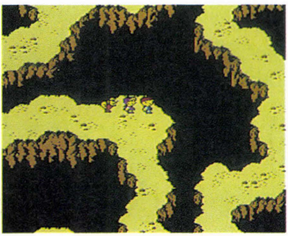


マウンテンまでの道は遠い。バレンタインの町の北東の出口を出て、まず白い家までたどりついただろうか。バトルの連続で、傷つき倒れることも多いだろうけど、パンを使っておけば、少しずつでも進めるはずだ。この家でもパンを!!

中にはめがねをかけた科学者がいた。ＣＤ機や電話というような、立派な設備はない。でも、おじさんが心をつくしたもてなしをしてくれる。ねむりときずぐすりが無料で手に入るんだ。ゆっくり休んでＨＰ、ＰＰを回復し、きずぐすりを持って北東の洞窟へと向かおう。おじさんどうもありがとう。



⬆こんな町から離れた場所にも、ぼくたちを見守ってくれる人が。



⬆洞窟内は今まで出会ったことのない敵がぞろぞろ。えーっと、ここはどこだろう。100ページのマップを参照してね。

洞窟の内部は一見シンプル。しかし、穴の出入が復雑で、まるでワープをしているみたい。こんなところで迷っていたらキリがない。現在地点の確認をしっかりと。



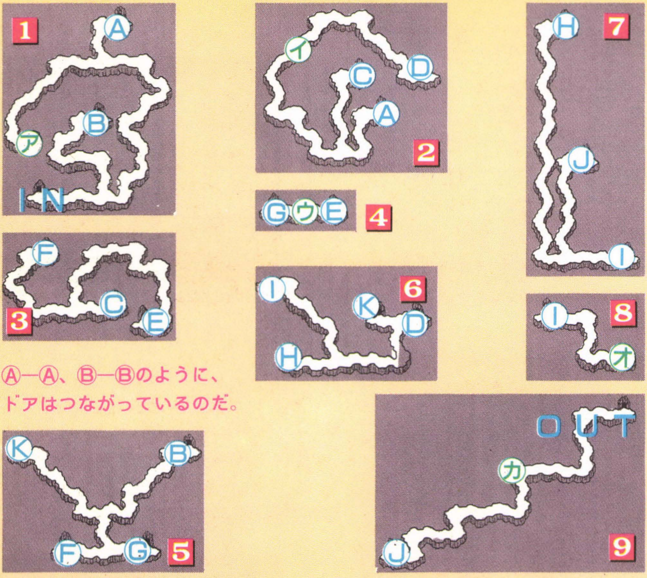
➡洞窟の中には、お店では手に入らなかった強力な武器がかくされている。取りもらしのないように。

このゲームでは、初めてのタイプのダンジョン。森、工場、立て穴、３Ｄ、そしてワープタイプ、とすべて出そろった感じだね。



※Ⓐ〜Ⓚは入口
　㋐〜㋕はグッズを表示

ホーリー・ローリー・マウンテン方面の洞窟

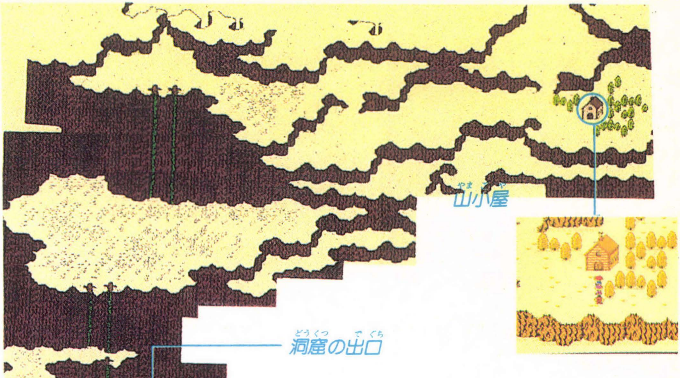


Ⓐ—Ⓐ、Ⓑ—Ⓑのように、
ドアはつながっているのだ。

最短コース・IN▶Ⓑ▶Ⓚ▶Ⓗ▶Ⓙ▶OUT



宝箱の中には、
㋐KATANA／㋑きずぐすり／㋒ボム／㋓とびきりのフライパン／㋔さいこうのバット／㋕サイパワーストーンが入っている。最高の武器もあるね。手に入れたら、すぐに装備しよう。ここをまた通るのは大変、と思うなら、出口と入口で効果的にパンを使っておくこと。洞窟を出たら、次は山小屋までがんばれ。

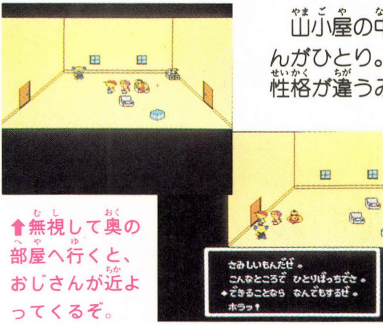


がけから吊りさがっているロープを使って上へ上へと登っていく。東のほうに山小屋が見えるぞ。ここでまた、ひと休みできるかな。

洞窟▶山小屋

★ここにも中継地点があった

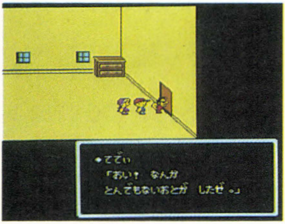
山小屋の中には、さびしそうなおじさんがひとり。ヒーラーさんみたいだけど、性格が違うみたい。人が来たのがうれしくて、いろいろ親切にしてくれる。電話もあるから、何か大変なことが起きるまえに、セーブしておくといいだろう。久々に、ゆっくりくつろぐ3人だった。



⬆無視して奥の部屋へ行くと、おじさんが近よってくるぞ。

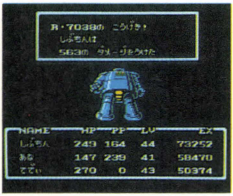
ここまで来ると、地図は全くつかえない。謎の場所なんだ。ここから先、町はおろか、セーブできる場所もない。エンディングを迎えるまで、重要な拠点になるだろう。ここのおじさんは、ＨＰ、ＰＰ回復のほかに意識不明の友だちを全快させ、カムバックもさせてくれるんだ。この周辺で、レベルを充実させるのもＯＫ。とにかく１歩入ったら、すぐセーブ。

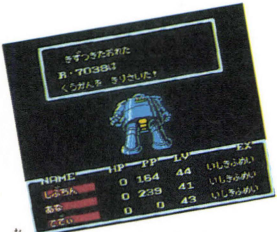
★またもや出現!! 巨大ロボット!!



静かな夜を、なにか大きな音がぶちこわした。外へ出てみると巨大ロボットが……。そう、サルの遺跡にいたロボットより、さらに強い。あのときは戦車がぼくらを守ってくれた。でも今度は自分たちの力で闘うしかないのだ。

★テディ!!テディ!! もうダメなのか!?





いくらケンカに強いテディでも、生身の人間。限界というものが。ナイフはロボットにかすり傷を負わせることもなく、カランと地面に落ちた。あっ!! テディ!! そして間もなく、ぼくとアナも力つきて倒れていった。もうダメなのか!? ぼくたちだけでは、このロボットを倒せないっ!!

★ロイドはもう弱虫じゃないっ

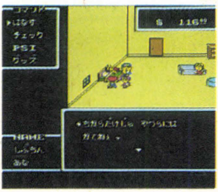


そこに駆けつけたのは、あっ、ロイド。砂漠の戦車で、ぼくらのあとを追ってきたのだ。傷ついた３人を戦車に乗せ、科学者の家まで運んでくれたが、テディの傷は深いようだ。

でも、しばらく離れている間にロイドは決心していた。

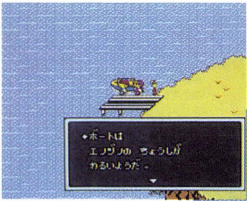
「今度こそ、弱虫のぼくが闘うばんだ」

ロイドがまた仲間に。

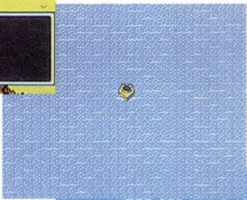




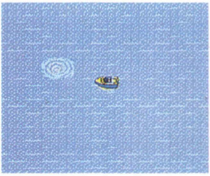
★こんなところに湖があった

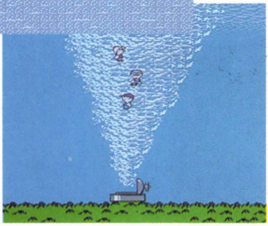


ロイドを連れて、いままで進んだところに戻ってみよう。山小屋から北へ向かうと、大きな湖が広がっている。小さな桟橋があって、ボートが泊っている。ロイドに操作してもらいボートに乗ると、大きな渦を発見!!



⬇渦に近づいてみよう。どうしてこんなところに……。



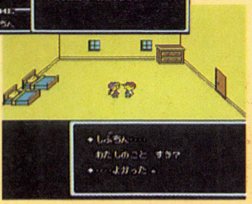


⬅あっというまに渦にのみこまれ、湖の底へ。何かが、湖の水をすいこんでいるんだ。

★ここにはひとときのやすらぎが……

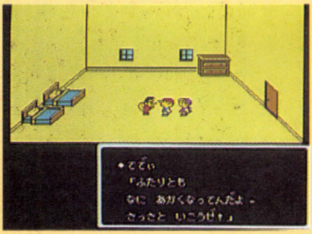


⬅変な名前だと、ムード出ないぞ。

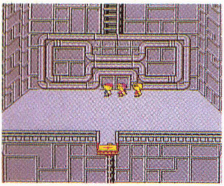


心と心で呼びあっていたぼくとアナ。もしかして運命の糸でつながれていたのかもしれない。静かな部屋の中で、しっかり心をかよわせる2人♥ 青春してるダンスシーンもあるのだ。

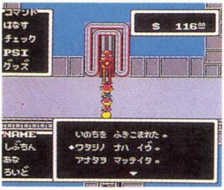
バレンタインで「恋人どうし?」ってひやかされたこともあったよね♥



★たどりついたのは廃工場



➡誰が、何のために作った建物なんだ？



➡敵じゃなくて、本当によかった。

湖の地下には工場があった。敵の気配はない。うろうろとさまよっているうち、巨大なロボットがかべにもたれかかっているのを発見した。

敵!? おそるおそるチェックしてみるとロボットは動きだした。

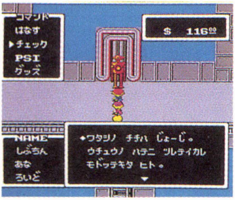
「ワタシノ　ナハ　イヴ。アナタヲマッテイタ……」

イヴは大きな体を起こした。

「ワタシノ　チチハ　じょーじ」

ジョージってぼくのひいおじいさんの名だ。じゃあ、味方なんだね？

★たよりになる友だち・イヴ



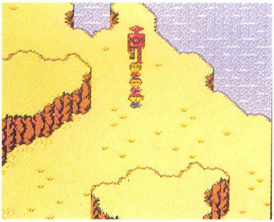
ぼくらの倍もある大きいイヴ。でも後ろからついてくる姿はとってもカワイイ。そして、攻撃力も並はずれている。ぼくたちだけでは死力戦になるはずのバトルも、イヴのおかげでいくつも切り抜けることができた。

もしかしたら、イヴと一緒にマウンテンに登れば、すぐ平和がやってくるのかな。敵のボスもイヴなら倒せるんじゃない？　一緒に行ってみよう。



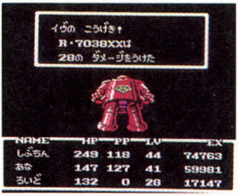


➡ダメージ993!?これなら恐いものなんてない

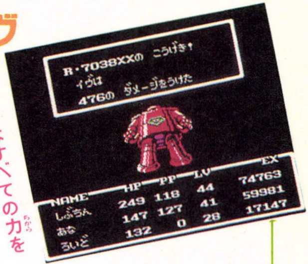


※イヴといっしょにテレポーテーションはできない。つりばりも不可。

★ゆっくりおやすみ、イヴ



➡イヴはすべての力を出しきって、R・7038XXからぼくらを守ってくれた。そして力つきて……。



再びマウンテンへ進路をとったそのとき、ぼくらの前にものすごい敵が立ちふさがった。イヴの力をしても、わずかなダメージしか与えられない。もうダメか？　イヴは最後の力を出しきって、R・7038XXを破壊した。

イヴもよく見ると、古いロボット。無理をしすぎたようだ。動かなくなったイヴの胸のあたりから、きれいなメロディーが流れてきた。おまえもメロディーを知っていたんだね。使命を終え横たわるイヴ。ありがとう、ゆっくりおやすみ。そして、さようなら。

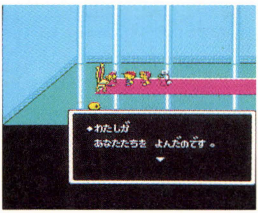
と、ぼくらは光に包まれた!!



メロディー⑦入手

イヴを作ったのは、ぼくのひいおじいさんのジョージ。ジョージもメロディーを知っていたのだろうか？　なにか不思議なつながりを感じる。ラ、ファミドレ……？

★そのとき、異変が起こった!!



⬆全部集まっていないならもう１度確認しよう。

メロディーが７つまでそろったその瞬間、ぼくらは光と共にワープしていた。マジカントのクイーンマリーが、ぼくらを呼びよせたのだ。

メロディーはほとんど完成していて、あと１小節を残すだけ。クイーンマリーが忘れてしまったメロディーがそうだ。マリーは何か思い出したのだろうか……。

Enemies catalogue

PART 8

ホーリー・マウンテンに行くまで



最大の戦力、テディが半ばで倒れ、しばらくはきびしい道のりだ。でも力だけじゃ勝てない敵が多い。テディの言ってたとおりだ。
しばらく旅を離れていたロイドをレベルアップさせながら進んでいこう。ＰＳＩが有効な敵とそうでない敵をすばやく見きわめ、攻撃のプランを練るのが得策。武器、防具は最高のものを持っているかな。——じゃなきゃ、ここまで来れないよね。



HP▶160
OF▶80
DF▶170

メガボーグ

ＰＳＩはまったく効果なし。ＰＫビームα、βを放射してくる。



HP▶180
OF▶90
DF▶160

ガーゴイラ

ＰＫファイアーα、β、石針で攻撃。こちらもＰＫで立ち向かえ。



HP▶200
OF▶60
DF▶280

ブレインガ

ＰＳＩに対して絶対の抵抗力を持っている。そして攻撃もＰＳＩだ。



HP▶100
OF▶74
DF▶120

ブルースターマン

ばらつきのある攻撃パターンだが、ＰＳＩは使用しないようだ。



HP▶120
OF▶70
DF▶150

サターニア

ＰＫフリーズの力は絶大。危機的状態におちいる前にやれ!!



HP▶320
OF▶100
DF▶420

タイタニアン

ダメージを与えにくい敵。あやしいことをするぞ。石針もある。



HP▶340
OF▶160
DF▶340

グリズリー

そこいらのくまとは大違い。ＰＳＩを使わないのが唯一の救いだ。



HP▶160
OF▶60
DF▶140

ドムーク

ＰＳＩ攻撃ばかりでなく、どろぼうまでする。フリーズ効果なし。



HP▶1000
OF▶900
DF▶1000

Ｒ・7038ＸＸ

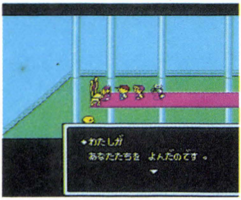
ロボットＲシリーズの中ではダントツのＯＦ。ＰＳＩは無駄。

ＨＰ→ヒットポイント　ＯＦ→オフェンス　ＤＦ→ディフェンス

物語はひとつの結末へ向かう!!

エンディングへのステップ

★気がつくとそこはマジカント

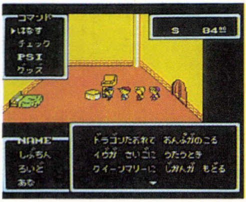


7つのメロディーが集まったとき、ふいにマジカントへワープしたぼくたち。クイーンマリーが目の前で微笑んでいる。「わたしがあなたたちを呼んだのです。あなたたちがおぼえてきた歌を、わたしに聞かせて」

★マジカントの謎がとける日が来た!!



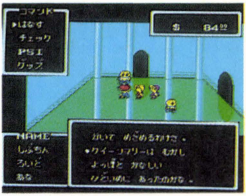
←「マジカント国が消える夢を見たのよ」



←「♪クイーンマリーに時間が戻る ラララ」



←「おまえ、マリーに似てるなあ」



←「クイーンは昔、よほど悲しいことが…」

クイーンマリーとマジカント国にまつわる不思議な情報。ぼくたちには、やっとその謎がわかりかけてきた。このオカリナを吹いたらきっと……。

ためらうぼくに、マリーがやさしく言う。「勇気あるこどもたち、今がそのときです」オカリナの音が城にこだまする。

そう、これが決戦への幕開け。マリーの悲しみを忘れずに、一歩一歩、ホーリー・ローリー・マウンテンへ向かおう。本当の敵のきっとそこにいるはず。そこで何をすべきか？　もうわかってるよね。

CHART

レベル(Lv)は大体のめやす。

マイホーム Lv2	ラップ現象・人形（メロディー①）	P 7
	そうそふのにっき　入手	P13
↓		
マザーズデイ Lv6〜9	墓場	P35
	カナリア村（メロディー②）	P37
	動物園（メロディー③）	P39
↓		
マジカント Lv10〜13	クイーンマリーの話	P52
	めのうのつりばり入手	P53
↓		
サンクスギビング Lv11〜15	ロイドと友だちになる	P59
	ダンカン工場	P59
	鉄道復旧	P61
↓		
レインディア Lv16	ぼうしをうけとる	P64
↓		
スノーマン Lv20	プレイヤー名を入力	P69
	アナと友だちになる	P70
↓		
ハロウィン Lv21〜23	ゆうれいやしき	P75
	ピアノのある部屋（メロディー④）	P75
↓		
アドベント砂漠 Lv25	顔のあるサボテン（メロディー⑤）	P80
	戦車で遺跡へ	P82

MOTHER攻略さくいん

あとはぜひ自分の目で確かめてほしい!!

長い長い道のり、ぜんぜん先に進めなくなることがあるかも!?　そんなときは、このページに記されたページを開いて活路を見いだそう!!

メロディー①〜⑦は、どんな順番に集めていっても大丈夫。もし、ぬけているメロディーがあったらラスト近くでも、もう一度その場所に。

クイーンマリーが思い出した過去のできごとをしっかり心に刻んで、マウンテンへ向かおう。すべての謎が、今きみの前で明らかになる!!

MAKING OF MOTHER

メイキング オブ マザー

「MOTHER」の育ての親は右下のようにたくさんいるけど、産みの親っていったら、やっぱり糸井重里さんだよね。ゲームの中にちりばめられた感動やギャグは、みーんな糸井さんからキミへのメッセージ。その糸井さんに制作秘話をきいてみたぞ。



糸井重里さんの本業はコピーライター。「くうねるあそぶ」「おいしい生活」「不思議大好き」etc…の伝説的名コピーを産んだ人物。そのマルチな活躍は広告界にとどまらない。そして何事にもこだわる。



➡このアイディアも糸井さんによるもの。

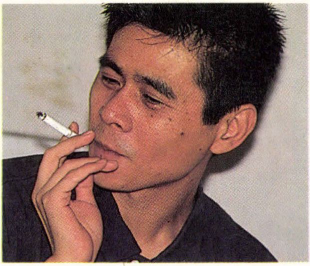
「MOTHER」は、糸井重里さんのこだわりが色濃く出ている。それだけ、糸井さんの情熱が強かった!? 一見、ファミコンとは何の関係もなさそうな人物が、なぜこんな大作RPGを作ることになったのだろう? 宣伝のため? いや違うのだ!!

★ゲームを作りたい!!



糸井さんは業界でも有名なゲームファン。青山の事務所をおとずれた人はみな、「ファミスタ」の相手をさせられてしまうとの噂もあるのだ。その「ファミスタ」はもちろん、「ドラクエII」「マリオ3」「信長の野望」などもやりこんでいるうちに、糸井さんのクリエイター心がさわぎだしてしまった。。「エンディングのアイディアがおととし（1987年）の4月ぐらいにまとまって、任天堂に持ちこんだころにはシステムやシナリオができあがってました」

★「MOTHER2」も進行中なのだ!!



「プレイする人の年齢によって、ゲームに期待するものが違いますよね。そのバランスをとるのがムズかしかったかな。結局、やりたいように作ってしまったけどね。だから、自分と同年代の人にプレイしてもらいたいな、という気もしています。『ファミスタ』はプレイ時間が減って、だいぶヘタになってしまいました。雨の日も寝てない日も、車で2時間かかるスタッフの家に通ったり、100曲もの候補から使用曲を選んだり、容量に入りきらない後半部分をカットしたりと苦労も多かったけど、できあがって本当にうれしい。実はすでに「MOTHER2」の企画が進行中なんです」(糸井重里・談)「MOTHER」の世界はまだ続くのだ!!

MOTHER ゲーム制作スタッフ

★ディレクション	糸井重里
★ゲームデザイン	糸井重里　久礼深雪
★ミュージック　プロデュース	大森昭男　上村律夫
★ミュージック　エフェクト	鈴木慶一　田中宏和
★キャラクター　デザイン	南　伸坊　石井達也
★フィギュア　モデリング	トットリ
★プログラム	中谷員也　小野寺崇之　安間基夫
★シナリオ　アシスト	亀山雅之　今　栄生　前岩克知　桜井邦子
★コーディネート	立本正博　川口孝司　加藤圭三
	石井基博　戸田昭吾　斎藤ゆかり
★プロデュース	宮本　茂
★エグゼクティブ　プロデュース	山内　溥

この本の内容についてのお問い合わせは、ゲームの性格上、お答えできませんので、ご遠慮ください。

キミが見つけたスーパーテクニックなどを送ってください。
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
双葉社 CTR編集部
まで、ハガキか封書でお願いします。この本の良かったところ悪かったところも、書いてください。

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ⑰

マザー必勝攻略法 完全版

編 著 ファイティングスタジオ
発行者 清水文人
発行所 株式会社 双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
振替 東京8-117299

印刷所 大日本印刷株式会社

文・構成/さいとうよしこ・渋谷俊一
イラスト/やまぐちまさよし・竹花まき
デザイン/スタジオらばさん

ISBN4-575-15145-9 C0193